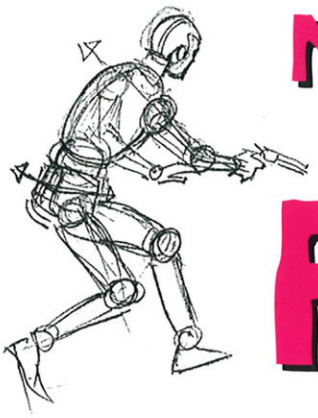
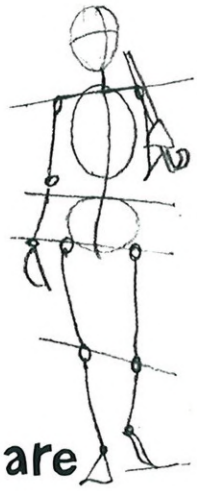


Manuale di disegno a FUMETTI



Le tecniche (matita e inchiostrazione) per imparare a disegnare il fumetto comico e realistico

Gaspare Cassaro

IL CASTELLO

Questo libro vi aiuterà nell'apprendimento del disegno a fumetti: vengono proposte le tecniche (matita e inchiostrazione) sia nel disegno comico che realistico, con tanti consigli e trucchi che solo un esperto fumettista può dare!

Gaspare Cassaro è nato a Licata il 16/10/1948 e si è diplomato in Scenografia presso l'Accademia di Belle Arti di Firenze.
Inizia a lavorare come disegnatore di fumetti presso piccole case editrici nella Milano degli anni '70.
Dopo breve esperienza con la casa Editrice *Lancio Story* di Roma e qualche collaborazione con *Universo* entra a far parte dello Staff della *Sergio Bonelli Editore*, lavorando, nello specifico, per la testata *Martin Mystère*, per poi passare definitivamente a *Zagor*.
Negli ultimi anni ha collaborato con la *Walt Disney Company Italia* e con le *Edizioni Paoline* per la testata de *Il Giornalino*.

€ 19,50

Gaspare Cassaro

Manuale di disegno a FUMETTI

LE TECNICHE (MATITA E INCHIOSTRAZIONE) PER IMPARARE
A DISEGNARE IL FUMETTO COMICO E REALISTICO

Mi ricordo quando da bambino rinunciavo al cinema (allora la televisione non c'era) e rimanevo a casa per disegnare i fumetti. Oggi mio figlio mi dice che sono un privilegiato, perché faccio il fumettista, riuscendo a realizzarmi in quello che per me non è mai stato un lavoro ma che continua ad essere (ringrazio il Signore per questo) un bel gioco. Devo ringraziare mio padre perché ha creduto in noi (eh, già perché oggi lavoro in coppia con mio fratello per l'editore Bonelli, per la collana di Zagor): non ci ha fatto mai mancare carta, pennini, china e colori (che allora costavano tanto) di qualsiasi tipo e per qualsiasi tecnica che mi hanno permesso di sperimentare il campo della pittura.

Dedico questo volume a mio figlio e ai suoi nonni

© 2008 Il Castello srl
Via Milano 73/75 – Cornaredo (MI)
tel. 02 99762433 – fax 02 99762445
e-mail: info@ilcastelloeditore.it - www.ilcastelloeditore.it
Revisione a cura di Giovanni Civardi

Tutti i diritti sono riservati. La riproduzione e l'utilizzo, anche parziale,
di testi e modelli, sotto qualsiasi forma, per qualsiasi uso
e con qualsiasi mezzo, compresa la fotocopiatura sostitutiva
dell'acquisto del libro, sono rigorosamente vietati.
Ogni inadempienza e trasgressione saranno perseguite ai sensi di legge.

Stampato da Grafiche AZ, San Martino Buon Albergo (VR)

Gaspare Cassaro

Manuale di disegno a FUMETTI

LE TECNICHE (MATITA E INCHIOSTRAZIONE) PER IMPARARE
A DISEGNARE IL FUMETTO COMICO E REALISTICO

IL CASTELLO

Indice

Materiali e strumenti di lavoro PAG. 7

Esercizi di tratto fumettistico PAG. 22

Fumetto comico PAG. 32

Fumetto realistico PAG. 67

La tavola a fumetti PAG. 102

Galleria PAG. 121

INTRODUZIONE

Ai ragazzi che frequentano il mio corso di fumetto e di pittura che mi chiedono come si fa a diventare bravi nel disegno a fumetti, dico che tutti lo possono diventare (è chiaro che chi ha già delle doti naturali, sarà avvantaggiato rispetto ad un altro meno dotato, ma la tecnica, anche nel fumetto, non è tutto).
Ci sono disegnatori di fumetti che riescono, pur meno bravi di altri, ad essere più espressivi e più comunicativi. Alla base rimane la voglia di comunicare con gli altri attraverso il fumetto. Se questa vi rimane nel tempo, troverete prima o poi la tecnica giusta. Nel libro ho cercato di mostrarvi il mio metodo di lavoro, ma anche vari tipi di tecniche e di trucchi del mestiere, per rendervi il lavoro più semplice possibile. Sarete voi a scegliere la tecnica che più vi è congeniale, e a trovare il genere che più vi piace; comico o realistico, o tutti e due!
Nel primo capitolo, *Materiali e strumenti di lavoro*, troverete un riassunto di tutto ciò che vi serve per cominciare. Nel secondo capitolo, *Esercizi di tratto fumettistico,* troverete una serie di esercizi con una esauriente esposizione della tecnica pennarello-pennello per mettervi in condizione di inchiostrare (altrimenti detto ripassare a china) i vostri disegni a matita.
Il terzo capitolo è dedicato al *Fumetto comico* e ritrae i suoi personaggi attraverso la loro costruzione, l'espressività del volto, del movimento e la loro tipizzazione. Troverete tutta una gamma di posizioni e movimenti attraverso i quali i personaggi si esprimono che potrete cimentarvi a copiare. Presto riuscirete a ridisegnarli senza più ricorrere alla copiatura.

esempio di fumetto comico

Il quarto capitolo è dedicato al *Fumetto realistico,* nel quale la figura umana è predominante.
Inizialmente sono illustrate le proporzioni classiche della figura umana ed una 'costruzione' molto semplificata ma efficace che vi possa permettere di raffigurarla nel suo insieme, in una vasta gamma di pose (proposte nel libro) e, in seconda battuta, di scendere nei particolari.
Molte pagine sono dedicate alla prospettiva sia della figura umana sia dello spazio in cui essa si muove. Inoltre, viene proposta un'analisi dei vari 'metodi di disegno': attraverso la costruzione, la prospettiva, il disegno con forme geometriche semplici e per mezzo delle rette parallele e verticali.
Nel quinto capitolo, *La tavola a fumetti,* si raccolgono i frutti del lavoro: spiego infatti come impostare gli storyboard, con l'ausilio di immagini prese direttamente dai films attraverso l'uso del computer. La parte finale del capitolo contiene un esempio passo passo di colorazione del disegno a fumetti che vi aiuterà ad impadronirvi della tecnica di base per completare le vostre illustrazioni in bianco e nero, personalizzandole ulteriormente.
Infine ho aggiunto un capitolo finale, *Galleria*, in cui vi mostro alcuni dei miei lavori, fatti con tecniche e materiali diversi, per darvi un'idea di quanto può essere vasto il mondo del fumetto.

Non mi resta che augurarvi buon lavoro...

Gaspare Cassaro

esempio di fumetto realistico

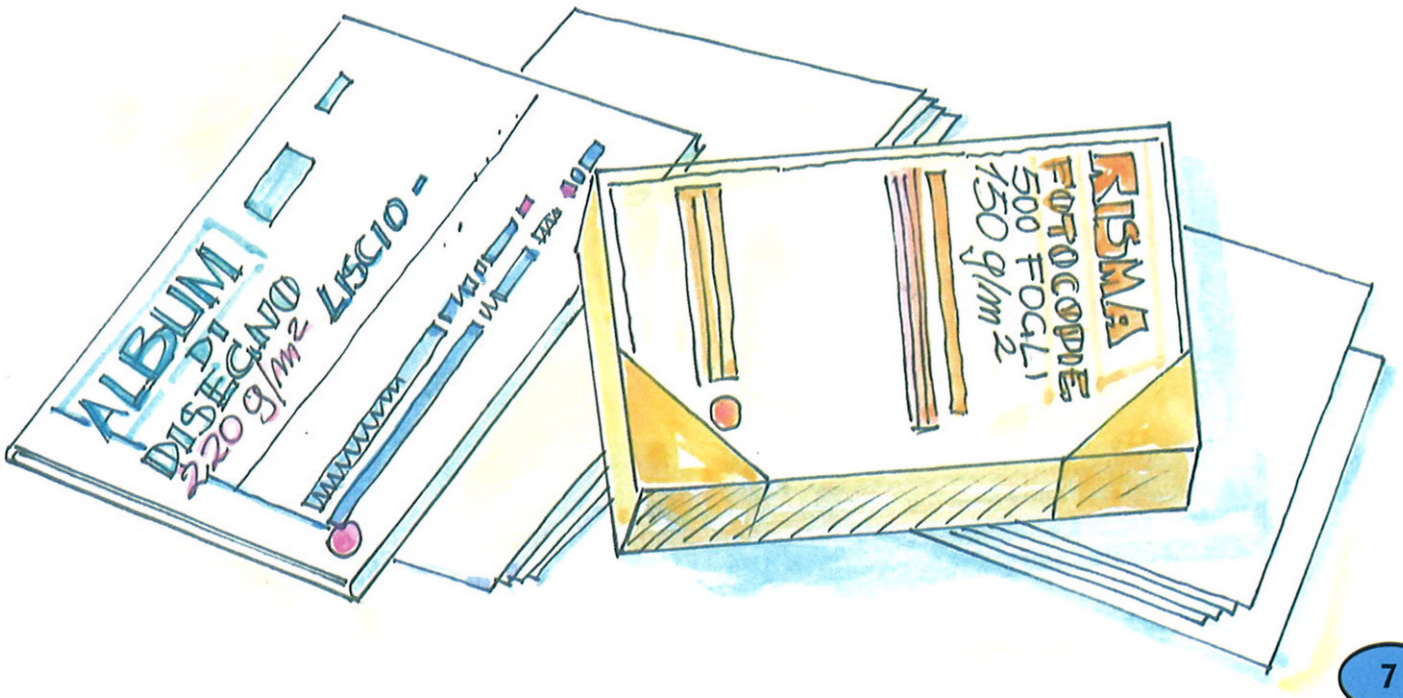
CAPITOLO 1

MATERIALI E STRUMENTI DI LAVORO

Il fumetto può essere creato con vari mezzi, stili e tecniche, ma è associato per lo più al disegno in bianco e nero. Inoltre è relativamente economico in quanto, almeno inizialmente, è sufficiente procurarsi un foglio, una matita, una gomma, un pennino o un pennarello, un pennello e l'inchiostro di china nero.

LA CARTA

La scelta della carta nel fumetto è molto importante e dipende da molti fattori, tra cui la tecnica prescelta, ma è comunque con l'uso che riuscirete a trovare la carta ideale per voi. Esistono due caratteristiche generali a tutti i tipi di carta: lo SPESSORE e la GRANULOSITÀ della superficie.
Lo SPESSORE della carta è indicato dal suo peso, espresso in grammi per metro quadrato: maggiore è il peso più la carta è resistente. I fogli sottili da 190g/m2 in giù devono essere tesi prima di essere utilizzati mentre quelli più spessi (da 300 g/m2) non richiedono tale procedura.
La granulosità viene classificata in termini di PRESSATA A CALDO, PRESSATA A FREDDO E RUVIDA. La CARTA PRESSATA A CALDO ha una superficie liscia mentre la CARTA PRESSATA A FREDDO o NON PRESSATA è una sorta di via di mezzo, con una superficie semi-ruvida.
Quindi c'è la CARTA RUVIDA che, come dice il nome stesso, ha una finitura ruvida.
Per disegnare a inchiostro è meglio usare il cartoncino, carta da disegno pesante, da 200-250 g/m2. È disponibile in un'ampia gamma di finiture e spessori, a cartoncini sciolti o in album. Vi sono anche cartoncini color crema che aiutano nell'inchiostrazione poiché l'inchiostro di china può essere diluito molto, ottenendo comunque un segno scuro sia con il pennino che con il pennello.
Ricordate: è importante abbinare bene i pennini con il giusto cartoncino.
Su un cartoncino liscio, molto scivoloso, si lavora bene con un pennino non eccessivamente elastico che possa inciderlo: un pennino molto elastico tende a scivolarci sopra. È buon uso quindi abbinare un pennino duro a un cartoncino scivoloso liscio e un pennino elastico a un cartoncino poroso, ruvido e quindi poco scivoloso.
La CARTA DA LUCIDO è una carta molto sottile e traslucida che si utilizza per ricalcare. Utile negli abbozzi ma non per un lavoro grafico finito.



LA MATITA E LE SUE CAPACITÀ ESPRESSIVE

Le matite sono fatte di grafite e si distinguono in morbide (B) e dure (H). Tra le morbide distinguiamo ancora 6B, 5B, 4B, 3B, 2B, B, HB (dalla più morbida alla media) e tra le dure H, 2H, 3H, 4H, 5H, 6H, 7H, 8H, 9H (quest'ultima durissima, adatta ai disegni tecnici). Vi consiglio di comprarne di diverse gradazioni. Quella che io normalmente uso per il disegno a fumetti è una 3B – con essa, se avete una mano leggera, potete fare uno schizzo e rifinirlo in seconda battuta, appesantendo il segno. In caso di difficoltà a tenere la mano leggera, potete usare una B per lo schizzo e, in seguito, rifinire con la 3B. Un consiglio – tenete sempre ben appuntita una matita 2B quando andate a rifinire i particolari del disegno. Temperate bene anche le B per rifinire le immagini più piccole, come nella scena dell'esempio sotto.

ESEMPIO A - In questo esempio, vi spiegherò come, con semplici movimenti rotatori, possiamo ottenere la plasticità delle nuvole. Ho realizzato il disegno su foglio di carta A4 per fotocopie: sotto ho messo un cartoncino liscio. Inizialmente ho utiizzato una matita B per i contorni della nube e, con mano più leggera, per i contorni delle ombre principali. Utilizzando della carta vetrata, ho sfregato la matita, fino a rendere piano un lato della grafite. Notate l'impugnatura della matita nel disegno: ho fatto attenzione che la parte della matita appiattita dalla carta vetrata aderisse perfettamente al foglio, per avere un chiaroscuro tipo aerografo. Facendo dei piccoli movimenti rotatori con la mano ho poi sfregato la matita sul foglio (sempre con la medesima intensità) annerendo le parti in ombra della nuvola. Poi ho preso una matita 3B, l'ho appiattita con la carta vetrata (come avevo fatto con la B) e, sempre con piccoli movimenti rotatori, ho rifinito le parti più scure della nuvola. Quindi, con una 7B (sempre appiattendola preventivamente) ho dato pochi colpi roteanti dove la nuvola è più scura, per dare un effetto sgranato.

NOTA

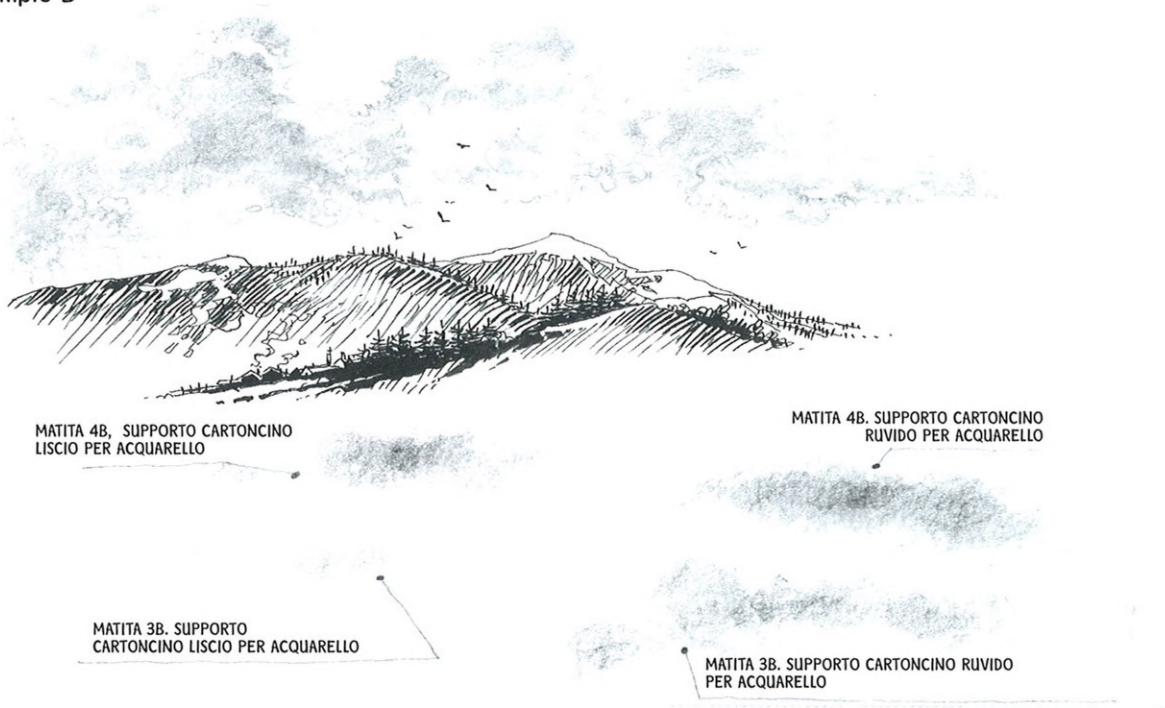
AEROGRAFO: piccolo apparecchio per applicare la vernice a spruzzo al fine di generare sfumature di colore. Si riferisce anche allo strumento software che lo emula al computer.

NOTA

A4: è una sigla convenzionale per indicare un foglio di carta del formato pari a 21x29,5 cm. A3, invece, indica un foglio di dimensioni doppie di quelle A4 (cm 29,5x42 cm).

Per l'effetto pioggia nella parte bassa delle nuvole, ho usato una B. Sempre con lo stesso tipo di impugnatura ho dato dei colpetti, pigiando la matita nella parte alta del segno e allentando la pressione verso il basso del foglio. Ho ottenuto così un segno a chiaroscuro, più scuro in alto e più chiaro in basso. Ho disegnato i gabbiani ed il mare con una B con l'impugnatura tradizionale, la stessa che usiamo per scrivere. Ho ottenuto così due tipi di effetti: uno volumetrico delle nubi ed uno grafico per il mare ed i gabbiani.

esempio B

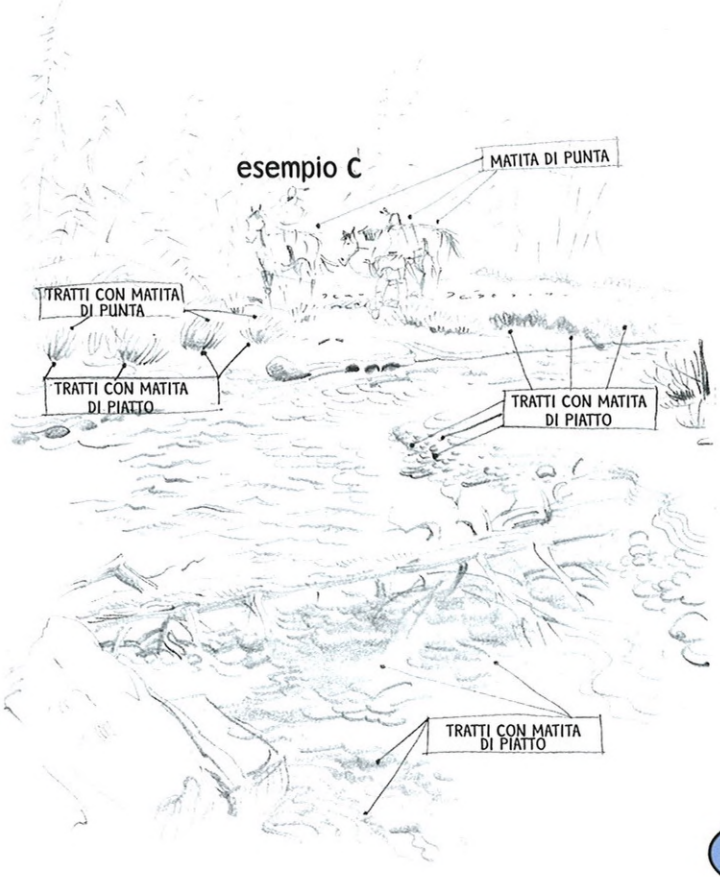


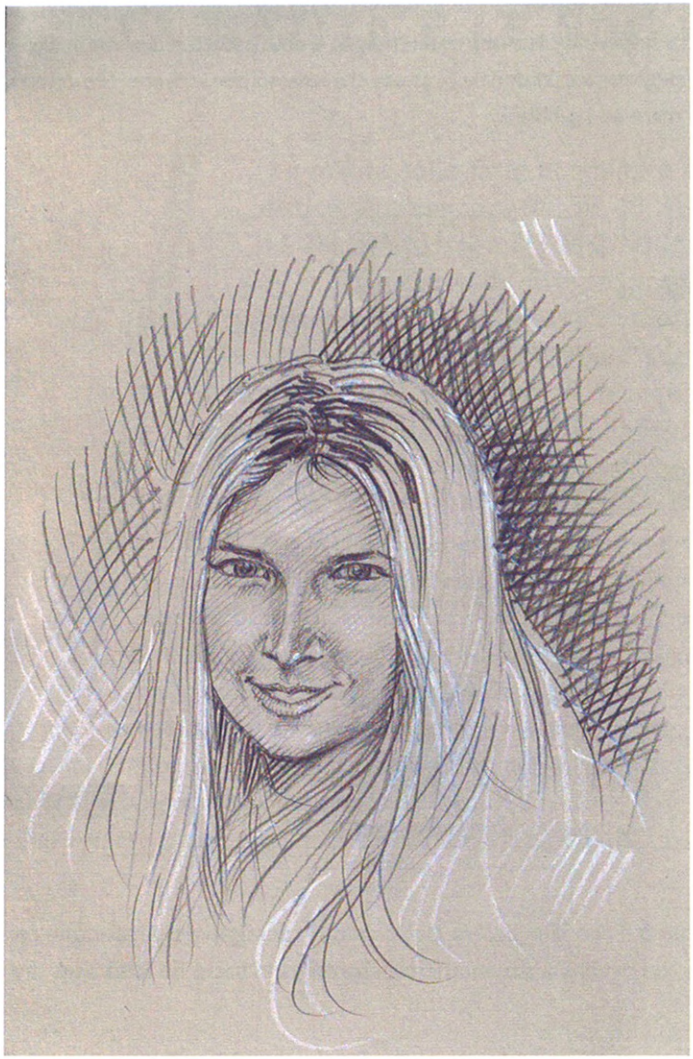
ESEMPIO B – Qui ho usato la stessa tecnica dell'esempio A, cambiando però il tipo di nube. Ho inchiostrato il paesaggio delle montagne con pennino e china nera per mettere in evidenza la morbidezza della matita che rivela una sua autonomia espressiva. In basso ho fatto degli sfregamenti sul foglio A4 per fotocopie usando diverse matite e diversi supporti. Se il cartoncino di supporto è ruvido e usiamo una matita morbida 3 o 4B l'effetto è più granuloso; se il supporto è liscio e la matita meno morbida avremo un effetto più delicato, tipo aerografo.

ESEMPIO C – Ho realizzato questo disegno usando una matita 3B. Come potete notare la difficoltà maggiore consiste nel realizzare un disegno finito senza l'ausilio dello schizzo, ma usando un tratto unico come contorno dei vari elementi della composizione. Il segreto per ottenere questa varietà di segni è questo: si prende una matita che sta per terminare, cioè lunga massimo 8 cm e la si impugna come nell'esempio della pagina precedente per il volume delle nuvole. Per ottenere i tratti più grossi, la matita va impugnata di piatto, aderente al foglio e strofinandola su di esso. Per i tratti più sottili, invece, va tenuta di punta verso il foglio. Per i tratti piccoli in alto a destra e per i ciottoli lungo il fiume, si parte con la matita di piatto e si danno dei colpetti staccando la mano dal foglio nel terminare il segno.

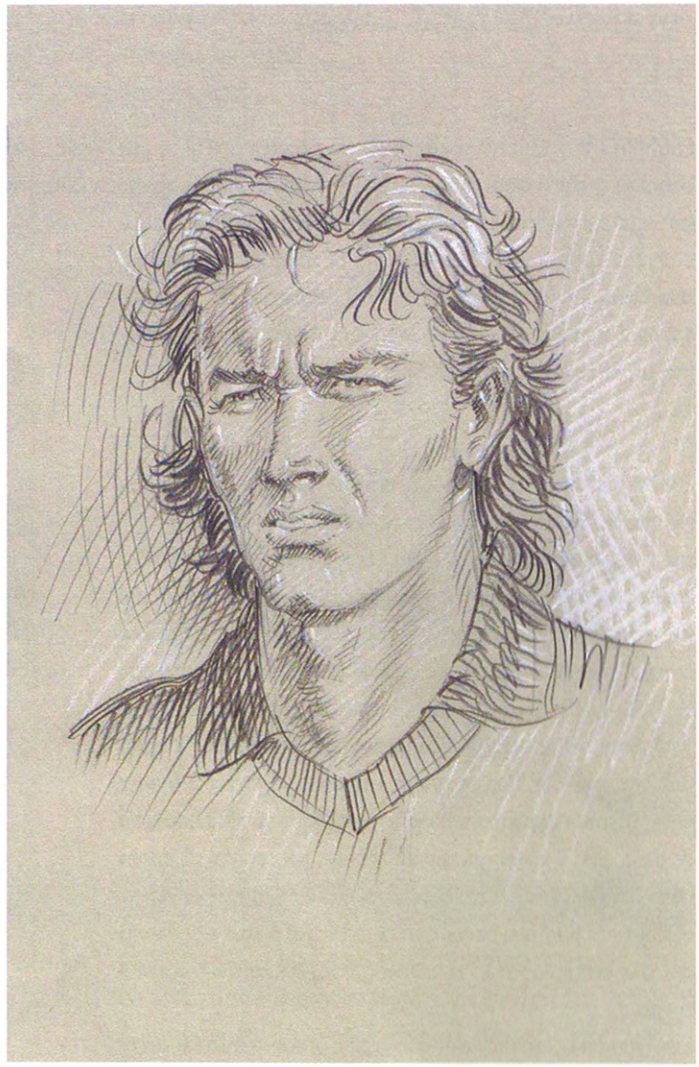
Esercitatevi su questo disegno usando le sue misure originali (foglio per fotocopie A4)

esempio C



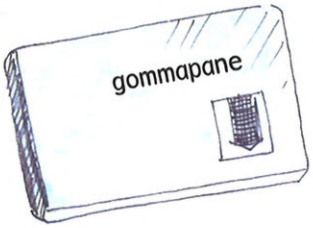


In questi due esempi ho usato un cartoncino colorato poroso con un lato liscio e l'altro ruvido (ho eseguito i disegni sul lato liscio). Vanno bene anche i fogli colorati per fotocopie (A4).
Ho utilizzato una matita nera 3B e una MATITA BIANCA.
Il disegno è stato fatto con la matita nera e con quella bianca ho aggiunto un tratteggio leggero verticale sul volto e poi ho accentuato alcuni punti del viso - il centro delle guance, il naso, le labbra e il mento.
Ho dato per finire dei colpi di luce decisi. Sui capelli la luce arriva dall'alto a destra del foglio lasciando in penombra il volto.



Oltre alla matite classiche, quelle nelle quali la grafite è contenuta in un cannello di legno, si trovano in commercio anche i portamine a pulsante (nei quali le aste di grafite, di qualsiasi gradazione e di vario calibro, possono essere inserite o sostituite a seconda dell'usura e delle necessità), le aste di grafite piena (di grosso diametro e, di solito, assai morbide, con gradazione oltre a 5B) e le micromine (grafiti estremamente sottili, di diametro inferiore al millimetro, contenute in appositi astucci a pulsante e assai comode perché non richiedono di essere regolarmente appuntite). L'uso di un tipo di matita o di grafite, rispetto ad altri tipi o gradazioni, dipende da una scelta esclusivamente personale, sebbene sia anche in relazione alle dimensioni del disegno che si intende realizzare e agli effetti di 'gesto' e di 'segno' che si desiderano ottenere.

GOMMA



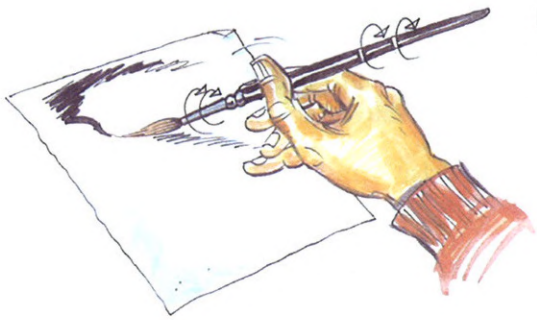
Vi consiglio una gommapane (grigia) che, a differenza delle gomme dure, pulisce il foglio ma non lo sporca. Essa ci sarà utile quando, oltre a cancellare, dovremo smorzare un disegno ancora abbozzato (ove avremo appesantito troppo il segno) per rifinirlo.

CHINA NERA

La china nera serve per inchiostrare i disegni in bianco e nero con l'ausilio del pennino e del pennello. È un inchiostro indelebile e lo si può usare aggiungendo un po' d'acqua nella boccettina per renderlo più fluido e facilitare così l'inchiostrazione. Esistono in commercio chine e inchiostri anche di altro colore (seppia, giallo, rosso, bianco ecc.) i quali, tuttavia, servono soprattutto per dare gradazioni cromatiche e tonali ai disegni piuttosto che per delinearli al semplice tratto.

PENNELLI

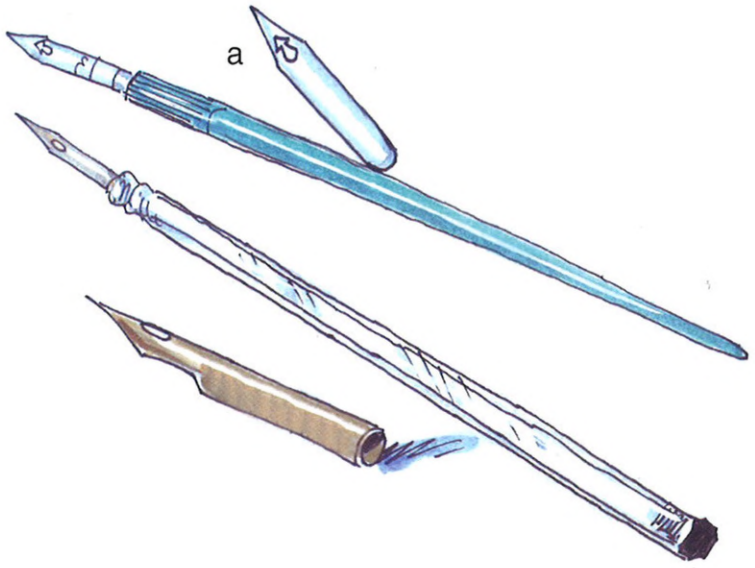
Molti fumettisti ritengono il pennello scomodo da utilizzare, in quanto le setole sono più difficili da controllare rispetto ad un pennino. Va da sè che la scelta è molto personale.
Nel fumetto si usano preferibilmente pennelli conici di martora. Io consiglio i numeri 2 e 4 di martora per rifinire i particolari.
Per le parti del disegno ove si richiede un segno più spesso, va bene il n. 6, che servirà anche per inchiostrare ampie campiture di nero di china.
Il pennello deve rimanere sempre pulito quindi è buon uso, durante il cambio fra un pennello e l'altro, lavarlo in un recipiente d'acqua da tenere sempre sul tavolo di lavoro. Finito di disegnare, i pennelli devono essere lavati con acqua fredda e sapone neutro. In questo modo essi manterranno la punta nel tempo.



UTILIZZO DEL PENNELLO. Dopo aver imbevuto di china il pennello, bisogna stemperarlo e fargli la punta utilizzando un foglio di carta da fotocopie. Il movimento giusto da far fare al pennello è quello di strisciarlo sulla carta, muovendolo dalla parte alta verso la parte bassa del foglio e, contemporaneamente, facendolo ruotare come indicato dalle freccette. Notate la posizione del pollice, qui a fianco.

PENNE

Servono, insieme alla china, per l'inchiostrazione dei disegni a matita. In commercio vi sono molti tipi di penne (da intingere, stilografiche, a serbatoio, a china e quelle più tradizionali, d'oca, di canna e di bambù). Le penne a cannuccia sono, a mio avviso, quelle più versatili e possono essere usate con una grande varietà di pennini, in base alla singola esigenza. I pennini sono importanti perché, a differenza dei pennarelli, come vedremo più avanti, ci permettono di ottenere un segno più personale. Quelli qui mostrati sono: (a) un pennino preconfezionato con relativa cannuccia (da studio iniziale) che troviamo in cartoleria e uno professionale che troviamo nei colorifici per belle arti. Ci sono diverse marche di pennini, ma un buon pennino deve avere una punta sottile, lunga e con esso bisogna riuscire ad ottenere, pressando sui fogli, sia un segno sottile, sia robusto a secondo della pressione esercitata. Per il secondo pennino (b) vi propongo, in alternativa, di prendere la cannuccia di una penna a sfera, bruciarla ad un'estremità con un accendino, infilare il pennino, lasciare raffreddare un po' e, quando l'estremità è ancora tiepida, dare al pennino la giusta inclinazione.

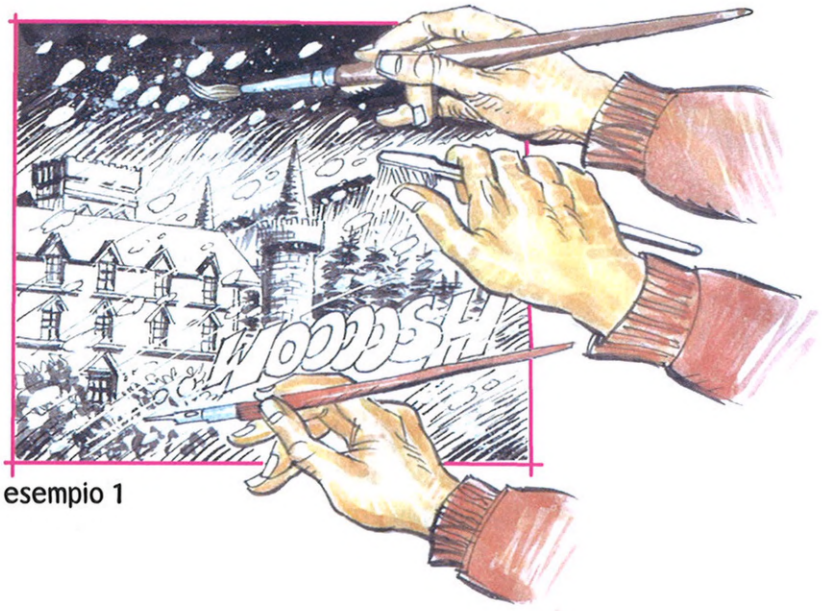


INCHIOSTRO DI CHINA BIANCO E TUBETTO DI TEMPERA

Useremo il bianco a tempera sia per le correzioni, sia per cancellare eventuali sbavature, ma anche per ottenere degli effetti particolari, per esempio:

1 - *effetto neve, vento, ecc.*
2 – *effetto luce*
3 – *effetto fuoco*
4 – *effetto perlinato*

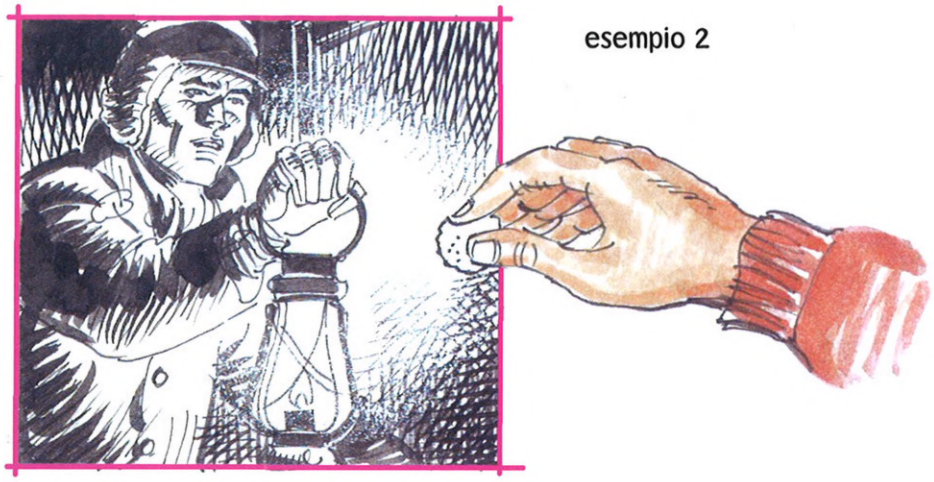
La china bianca servirà per tracciare linee continue o segni precisi e sottili su fondi scuri o intricati.



esempio 1

Effetto neve (es. 1) – diluiamo il bianco tempera con un po' d'acqua in un piattino di plastica, cercando di ottenere una miscela pastosa ma meno densa di come si presenta quando esce dal tubetto. Impregniamo uno spazzolino da denti della miscela bianca e, con il pollice, strofiniamo le setole verso l'indice, ottenendo una spruzzata di puntini bianchi irregolari sul foglio. Con la china bianca ed il pennino imbevuto di china, diamo dei tratti obliqui per rendere l'effetto vento, per i fiocchi di neve più grossi usiamo il pennello e la tempera bianca miscelata con l'acqua. Creiamo la densità giusta, in modo che essa possa rimanga scorrevole ma nello stesso tempo conservi la proprietà coprente.

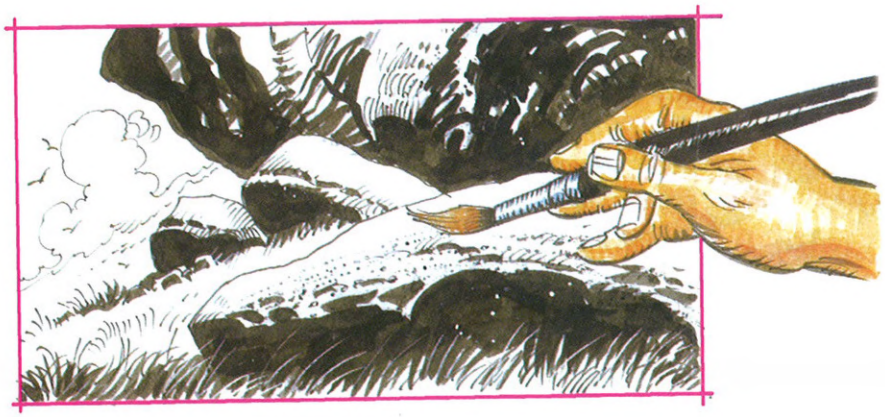
Effetto luce (es. 2) – tagliamo un po' di spugna dalla spugnetta per lavare i piatti (piccola come un batuffolo di cotone), la impregniamo di tempera bianca e acqua come la miscela che abbiamo preparato per l'effetto neve e la pressiamo delicatamente attorno alla lampada. Dovremo ottenere un effetto aerografo. Meno umida è la tempera, migliore sarà l'effetto. Vi consiglio di provare su un foglio colorato per verificare l'umidità giusta della tempera e la buona riuscita dell'esperimento.



esempio 2

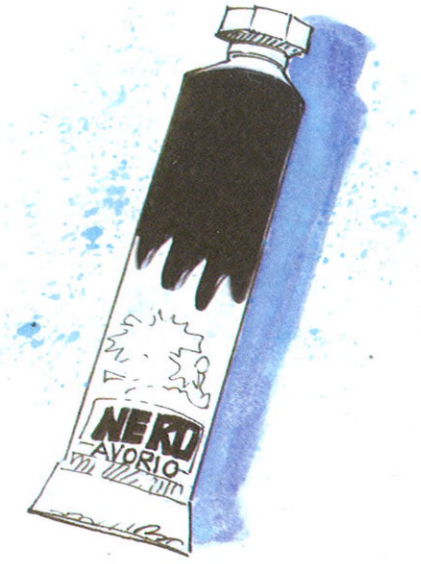
esempio 3

Effetto fuoco (es. 3) – impregniamo un pezzettino di stoffa (cotone o jeans) o la solita spugnetta per lavare i piatti, questa volta di tempera nera miscelata con un po' d'acqua (densità uguale all'esempio precedente) e pressiamo delicatamente al centro del fumo. Aspettiamo che la tempera sia asciutta, dopodiché, con un pennello imbevuto di tempera bianca (densità lattiginosa coprente), diamo una pennellata per l'effetto fuoco, pigiando il pennello nella parte più vicina al fucile e diminuendo la pressione mentre completiamo la pennellata.



esempio 4

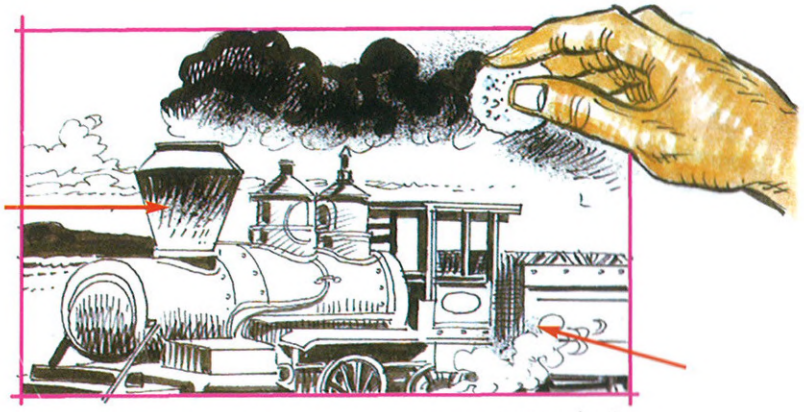
effetto perlinato (es. 4) – a disegno finito, cioè inchiostrato e ripulito con gommapane della matita eccedente, strofiniamo, nel punto dove vogliamo ottenere l'effetto, (in questo caso sulla roccia in primo piano) una candela di cera. Strofiniamone parecchia fino a saturare la carta, dobbiamo cioè rendere impermeabile la parte del foglio interessata. Imbeviamo il pennello di china diluita con acqua e diamo delle pennellate seguendo la forma della roccia. Se usiamo il pennello piccolo n. 2, otterremo un perlinato fatto di piccoli puntini. Viceversa con il pennello n. 4 otterremo dei puntini più grossi.



TEMPERA NERA

Utile per gli effetti con spugnetta e pezzuole di diverso tipo. A differenza della china nera, essendo pastosa, ci permetterà di ottenere degli effetti più raffinati.

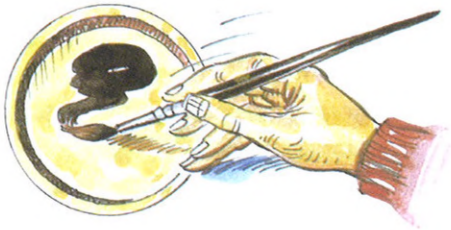
effetto fumo di locomotiva (es. 1) – prendiamo un spugnetta, sporchiamone una parte con tempera nera, aspettiamo che asciughi un po' e nel frattempo proviamo l'effetto a parte in un foglio dello stesso tipo utilizzato per il disegno. Quando siamo sicuri, pigiamo la spugnetta sul fumo più volte, delicatamente, a seconda dell'effetto desiderato (più intenso o meno intenso). La spugna è stata passata anche su alcune parti del treno (vedi lato).



esempio 1

effetto polvere (es. 2) – in questo esempio, oltre al chiaroscuro usato per l'effetto polvere alzata dalla caduta del cavallo, usiamo il bianco a china e lo spazzolino e, con una spruzzata, diamo un maggior effetto realistico alla scena (naturalmente dopo aver inchiostrato e ripulito il disegno della matita eccedente).

esempio 2



TAPPO DI METALLO

Usate i larghi tappi dei vasetti di conserva per versare una certa quantità di china, quanto basta per riempire le parti più ampie del disegno (grosse zone d'ombra scure).

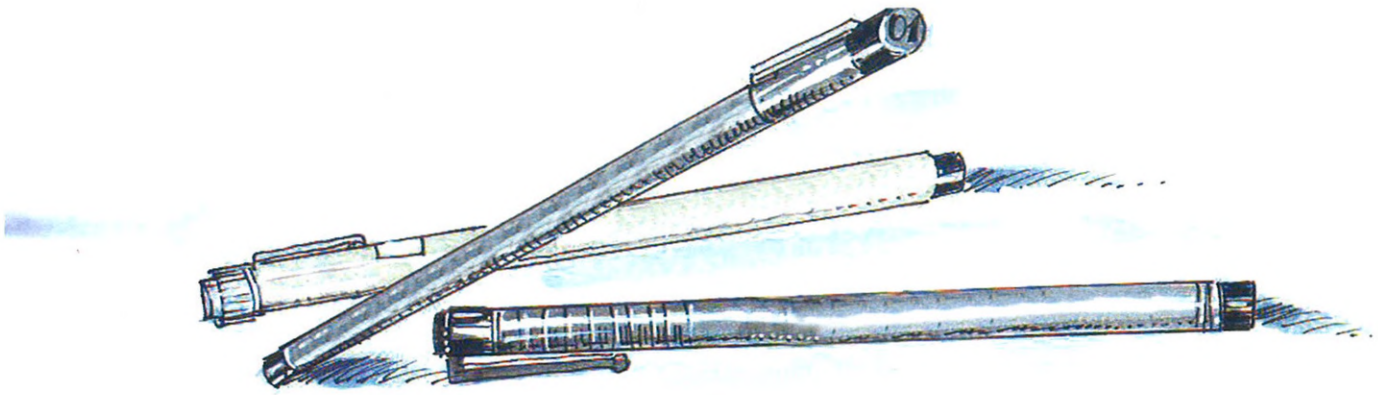
CIOTOLINA D'ACQUA

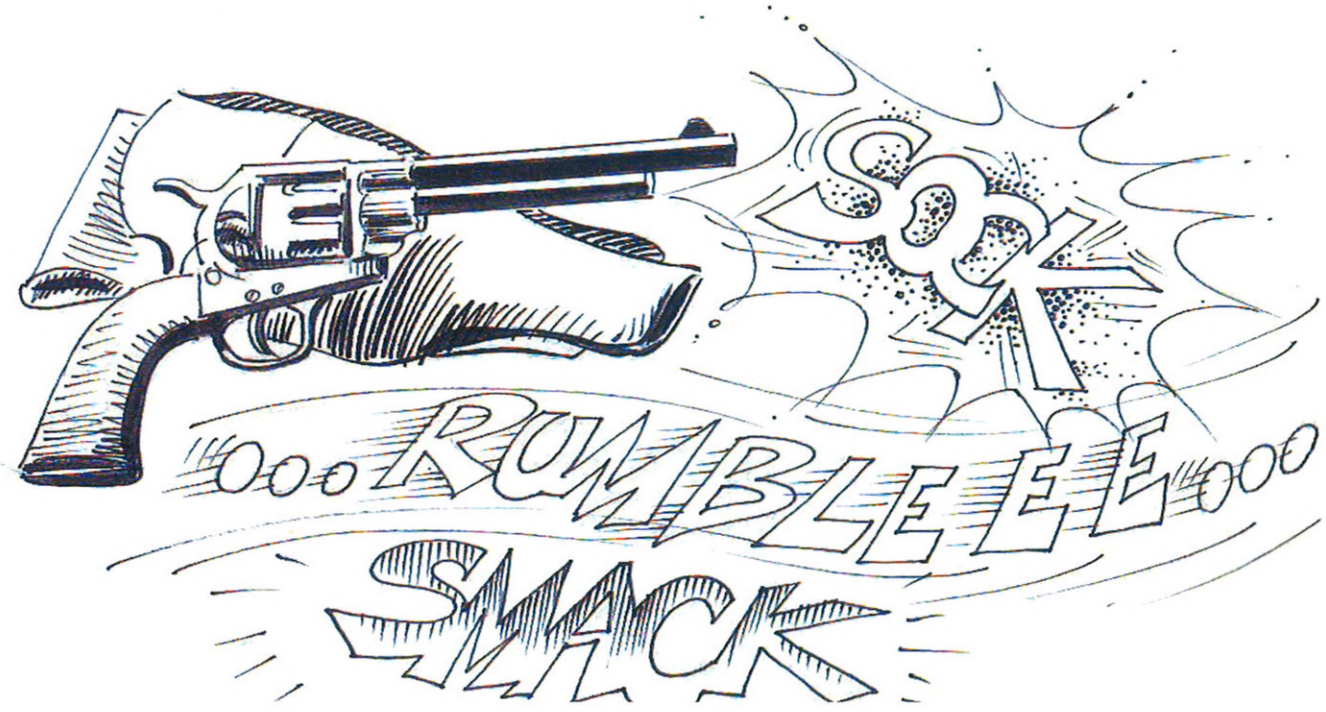
Vi servirà per pulire i pennelli. È importante che il pennello sia sempre pulito, in questo modo esso conserverà la punta e durerà molto di più. Tenete a portata di mano una pezzuola per asciugarlo.

Per ottenere vari effetti vi serviranno poi un vecchio spazzolino da denti, spugnette da cucina, piattini di plastica, batuffoli di cotone, una candela di cera e tutto ciò che vorrete provare per dare tocchi particolari ai vostri disegni!

PENNARELLI

Con il termine pennarello si indicano tutti i tipi di penne con punta in feltro o in fibra, sottile o larga. In genere essi offrono una gamma espressiva limitata nella qualità del tratto ma sono più comodi e rapidi da usare rispetto al pennino. Ci sono pennarelli di vari tipi e sono numerati in base allo spessore del tratto (da 1 in su)
Quelli che useremo noi sono a punta media e a punta fine (lo 005 e lo 001) che serviranno nel fumetto umoristico per l'inchiostrazione (pennarello-pennello). Useremo il pennarello fine per le scritte onomatopeiche (vedi pag. 20) e ci verrà molto utile per inchiostrare gli **elementi tecnici (armi, mezzi meccanici, ecc.). Vi faccio notare che essi, essendo indelebili, possono essere coperti con facilità con la tempera bianca che useremo per le correzioni. Inoltre, nel fumetto realistico, li possiamo sostituire al pennino, qualora trovassimo difficoltà nell'inchiostrare le figure molto piccole o scendere in particolari minuziosi.**





IL COLORE

Sebbene il colore sia divenuto sempre più un elemento molto importante per dare vivacità alla tavola di fumetto, esistono purtroppo ancora alcune limitazioni, sia per la sua diffusione (maggiori costi di riproduzione e maggiore complessità di stampa, la quale richiede una migliore qualità della carta, etc.), sia per il suo accoglimento (vi è una preferenza culturale ed estetica verso il bianco e nero, considerato il veicolo espressivo più dignitoso e 'classico' per il fumetto). La colorazione (come il 'lettering', vedi pag. 20) è quasi sempre affidata a grafici specialisti, i quali procedono in qualche caso autonomamente, ma il più delle volte su indicazioni che il disegnatore annota su fotocopie del lavoro originale (vedi figura). I modi tecnici per colorare sono vari, alcuni ormai desueti, dopo l'avvento del computer:

- si può procedere direttamente sul disegno finito a penna (vedi pag. 116) usando colori liquidi o diluiti con acqua (tempera, acquarello, acrilico, etc.) oppure inchiostri (noti come 'ecoline') o anche matite colorate e markers.
- si può lavorare sulla pellicola trasparente (acetato) predisposta per la stampa e che riproduce, nel formato idoneo, il disegno al tratto: il colore opaco (tempera o acrilico) viene, allora, steso sul retro della pellicola, entro i confini dei tratti del disegno.
- si può procedere alla elaborazione informatica usando un computer attrezzato con appositi programmi di 'computer graphic', che permettono di intervenire sul disegno riprodotto in forma digitale mediante la 'lettura', attraverso uno scanner, dell'originale a penna.

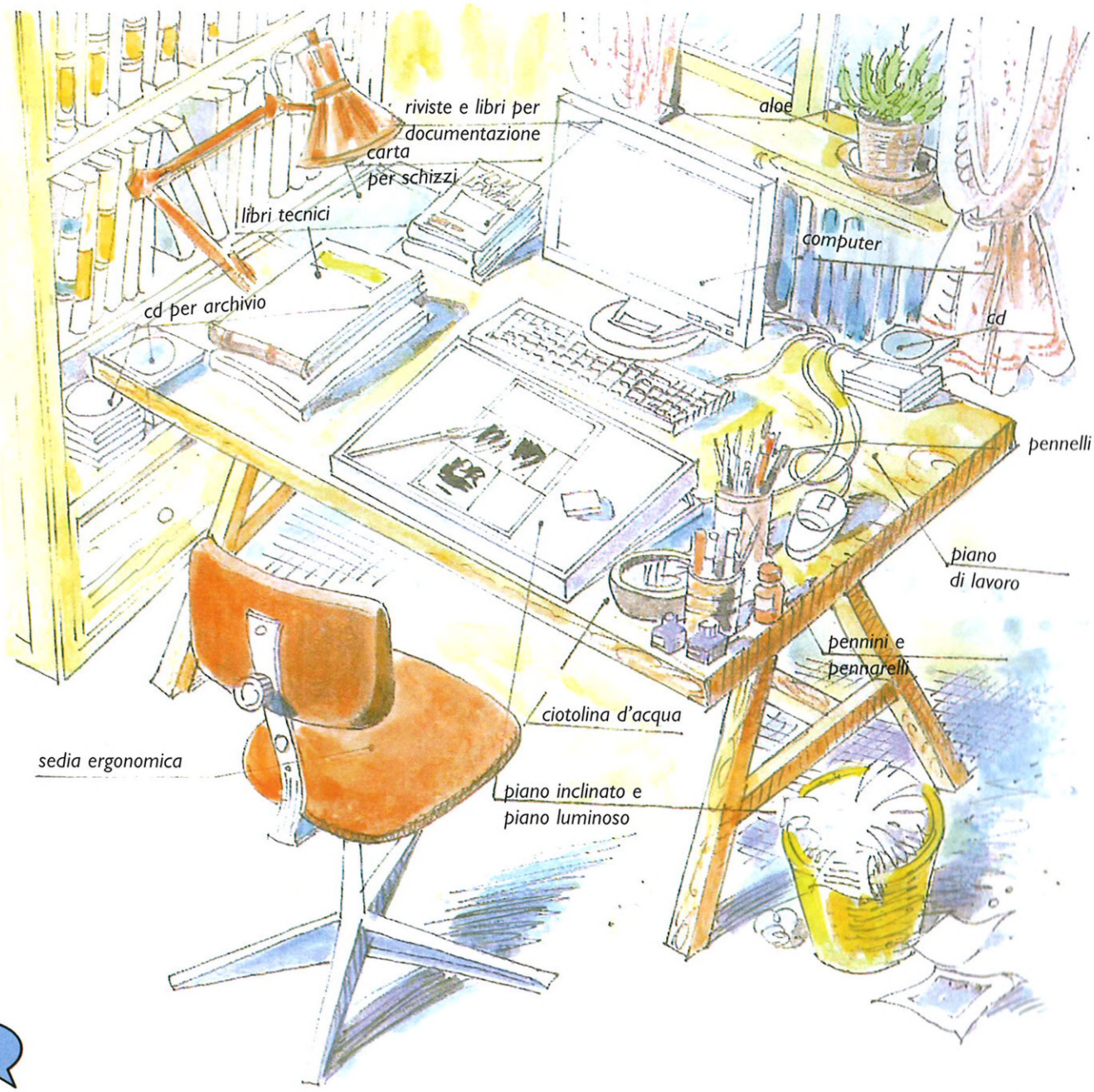
Il colore, inoltre, a seconda degli effetti che si desiderano ottenere nella stampa, può essere steso a tonalità uniforme, a campitura 'piatta', oppure a tonalità graduata, simile a quella del procedimento pittorico.

L'esperienza del colore è importante per un disegnatore perché, senza togliere nulla alla forza grafica del bianco e nero, gli permette di esprimere le emozioni in modo più vario e più completo. Vi invito, quindi, a colorare le vostre tavole originali, sperimentando le varie tecniche di stesura ed i vari effetti che da ciascuna di esse si possono ottenere.

LO SPAZIO DI LAVORO

TAVOLO LUMINOSO

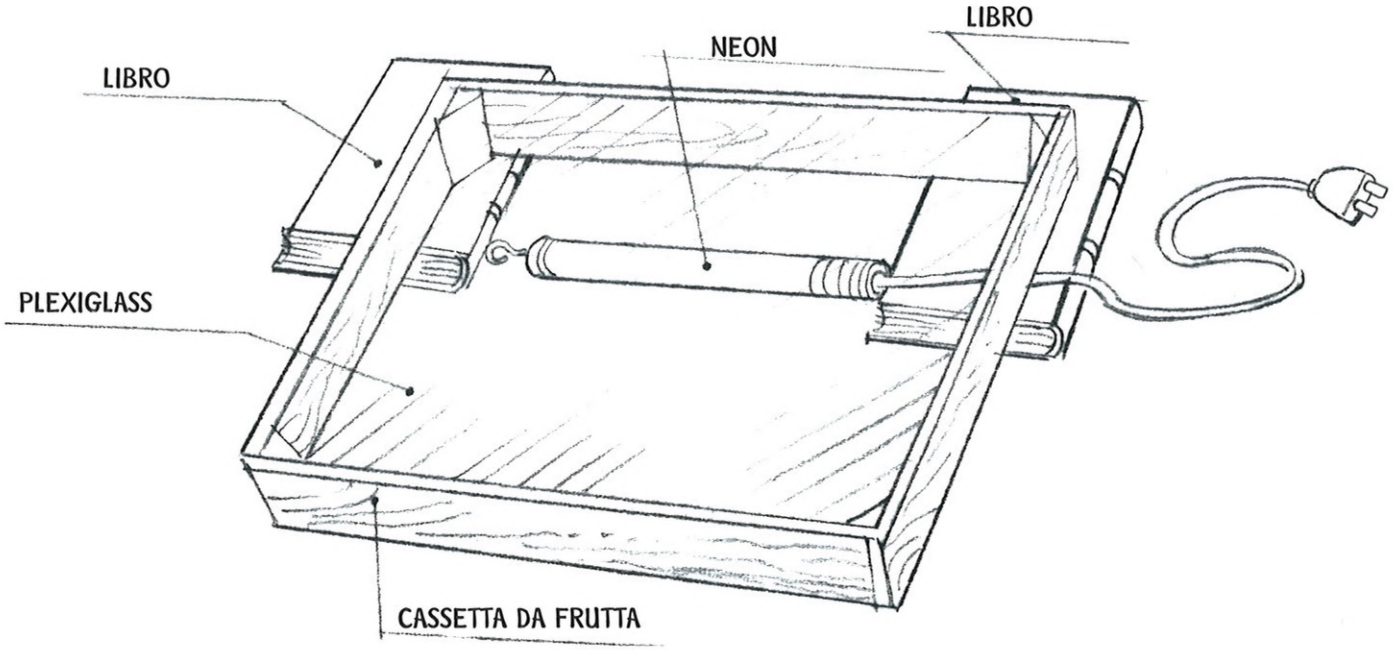
Per trasformare la vostra stanza in uno spazio idoneo a lavorare, basta poco. È sufficiente un piano di lavoro su cui sistemare tutto l'occorrente (v. disegno sotto), in particolar modo un tavolo luminoso o visore 45x30 cm utile per il ricalco: 'una scatola' formata nella parte superiore di un vetro speciale che non si scalda e nel suo interno di una lampada al neon. Sul visore appoggeremo una tavoletta di legno o compensato, piano d'appoggio del nostro foglio da disegno. La tavoletta permette alla matita e al pennerello di esprimersi al meglio: appoggiando il foglio di carta sulla tavoletta otteniamo un segno più fluido che facilita l'esecuzione del disegno e lo migliora in termini di qualità espressiva. Quando i disegni sono troppo sporchi per essere inchiostrabili, è possibile lucidare sul piano luminoso le nostre bozze e passarle con la matita in bella copia su un altro foglio. Potete acquistare il vostro visore presso un negozio specializzato di materiale per grafica e per studi tecnici di architettura. Se non doveste trovarlo in commercio, o se disegnate solo per hobby e non volete affrontare la spesa, provate a farvelo da voi secondo le indicazioni della pagina seguente.



TAVOLO LUMINOSO FAI-DA-TE

CONSIGLIO

È bene usare un piano inclinato anche quando non lucidate. Potete quindi appoggiarvi sopra un cartoncino quando disegnate senza lucidare. Su un piano inclinato infatti, avete una più corretta visione del disegno che state realizzando, soprattutto una maggiore precisione nelle proporzioni.



Prendete una cassetta di legno della frutta, applicatele un rettangolo di plexiglas (color latte) in modo che la luce non sia molto violenta. Inserite all'interno un piccolo neon per meccanici, che costa poco e che trovate presso i negozi di ferramenta.
Mettete ai lati della cassetta due volumi (libri o altro) per inclinare il piano, per lavorare meglio e far arieggiare l'interno della cassetta. Non vi rimane che inserire la spina e il gioco è fatto.

Attenzione! Usate con cautela lo strumento che avete costruito, ma anche quello che avete comperato: controllate che non vi siano perdite di energia elettrica, cavi scoperti o lesionati, parti metalliche scoperte, ecc. Badate a non toccare le superfici delle parti che conducono l'energia, soprattutto se avete le dita umide, e di tenere lontani dal visore i contenitori colmi d'acqua o i pennelli bagnati.

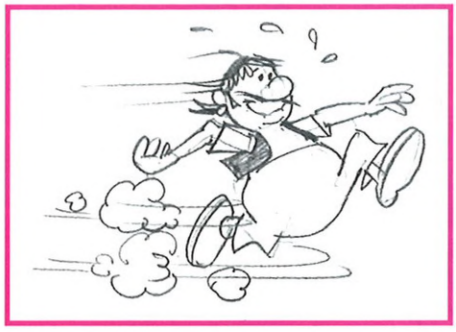
LETTERING E BALLOON
(SCRITTE E NUVOLETTE)

Il linguaggio del fumetto è costituito da una varietà di segni grafici, intuitivi e convenzionali (lettering) che si aggiungono alla immagine vera e propria, sia essa disegnata realisticamente o in modo caricaturale. Questi segni, detti onomatopeici (poichè sono parole o tratti che simulano dei suoni) sono inseriti direttamente dal disegnatore nelle singole vignette e devono essere previsti fin dal momento in cui si pensa alla composizione e all'abbozzo dei vari riquadri della tavola.
Per esempio:

stelline sopra la testa = dolore

lampadina accesa sopra la testa = idea felice, luminosa, improvvisa

fumetto nero vicino alla testa = rabbia repressa



nuvoletta o striature dietro il personaggio = movimento molto rapido

cuoricini = amore e affetto

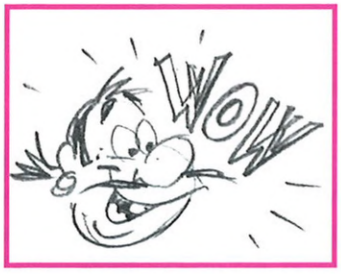
ellissi concentriche = stordimento, confusione

segni a zig zag = rabbia, aggressività

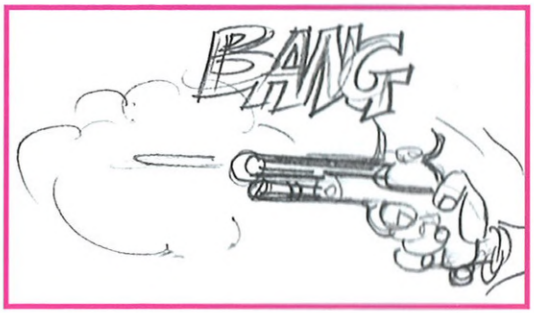
contorni ondulati o tremolanti = paura, timidezza, spavento

punti interrogativi od esclamativi = dubbio, perplessità, stupore, meraviglia

harff!! = aggressione di un animale (un felino)



wow = sorpresa, gioia

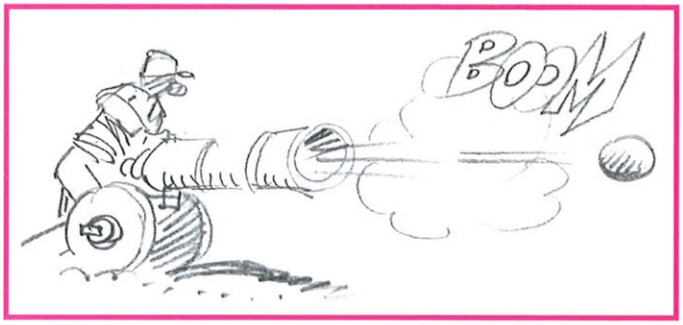


bang = sparo d'arma da fuoco

aahh = dolore

crack = rumore secco di legno spezzato

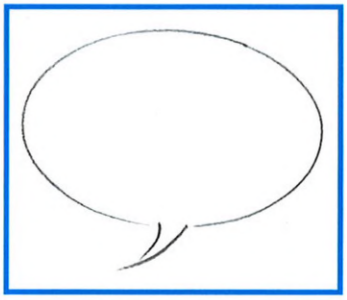
smack = pugno, colpo violento



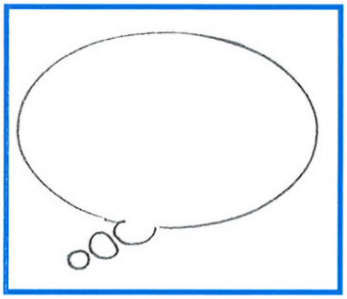
boom = cannonata

screeeeeek = frenata

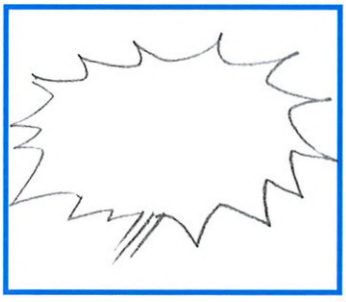
Mentre il testo 'di spiegazione' o di completamento viene inserito (di solito da grafici specializzati) in appositi riquadri situati fra le vignette oppure in spazi ritagliati nella sequenza delle immagini, il 'parlato' dei vari personaggi viene inserito nelle 'nuvolette' (o 'balloon', in lingua inglese) le quali sono così intrinsecamente peculiari da aver dato il nome all'intero genere, il 'fumetto', appunto.
La nuvoletta si presenta in diverse conformazioni grafiche, secondo un riconosciuto codice di espressività.
Per esempio:



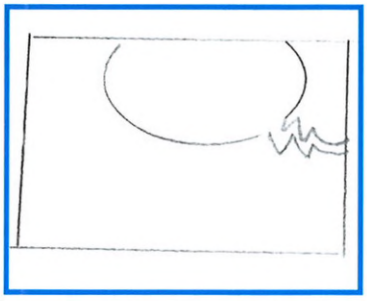
la nuvoletta ovale, rettangolare o tondeggiante con un'appendice appuntita racchiude la 'voce' del personaggio verso il quale la punta è rivolta



se l'appendice è a bollicine significa che il testo esprime un pensiero e non parole effettivamente dette



se il contorno della nuvoletta è segmentato o stellato e l'appendice è seghettata significa che le parole sono gridate o espresse concitatamente



se la punta dell'appendice è rivolta verso il bordo della vignetta significa che le parole sono pronunciate o esclamate da un personaggio esterno, fuori campo

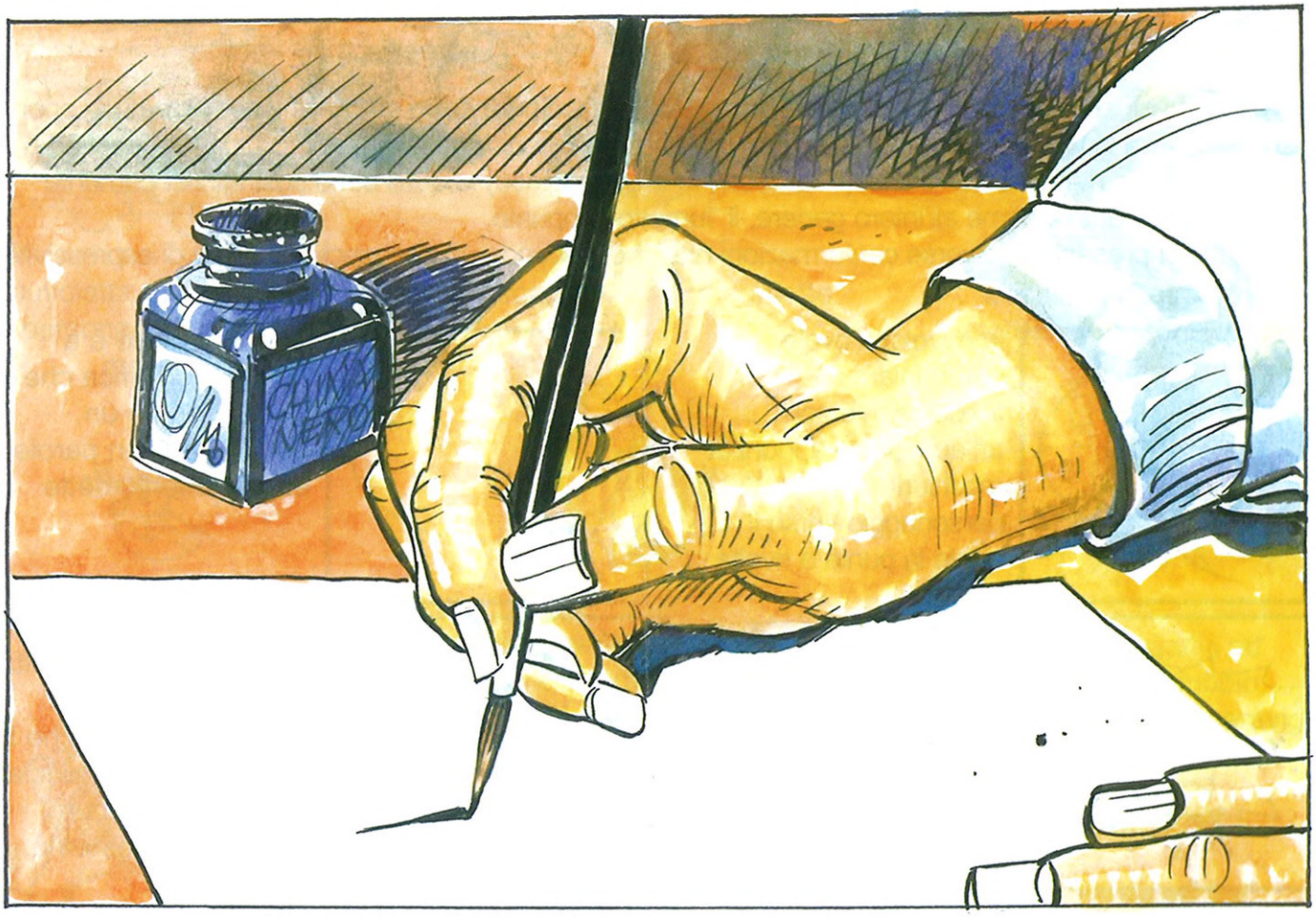
se le scritte sono molto grosse, dilatate o di un certo spessore significa che il tono della voce è molto elevato

CAPITOLO 2

ESERCIZI DI TRATTO FUMETTISTICO

IMPUGNATURA DEL PENNELLO DURANTE L'ESECUZIONE DEL TRATTO

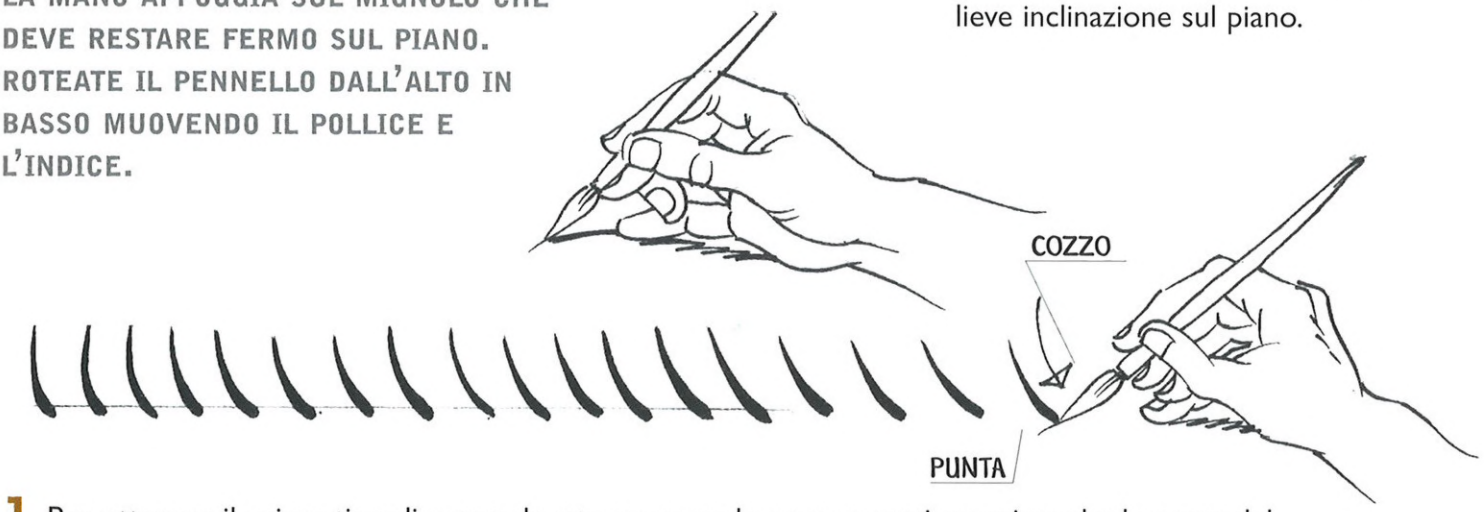
Questa è l'impugnatura classica per l'inchiostrazione del fumetto comico È la stessa che si usa per dipingere la ceramica. È diversa da quella per dipingere ed è simile a quella che usiamo con la penna per apporre una firma. La mano è molto vicina all'attaccatura del pelo del pennello e fa leva sul mignolo che funziona da ammortizzatore.
Nel fumetto realistico, la stessa impugnatura è utilizzata per gli elementi piccoli e i dettagli; quando si devono inchiostrare grossi primi piani, invece, la mano va più in alto e più distante dal pelo del pennello.
I pennelli da utilizzare, per entrambi i generi, sono di varie misure.



POSIZIONE DELLA MANO ED ESERCIZI CON IL PENNELLO E CON IL PENNARELLO

LA MANO APPOGGIA SUL MIGNOLO CHE DEVE RESTARE FERMO SUL PIANO. ROTEATE IL PENNELLO DALL'ALTO IN BASSO MUOVENDO IL POLLICE E L'INDICE.

Per una corretta impugnatura, il dito indice deve coprire per metà la copertura in metallo della punta del pennello, il quale deve avere una lieve inclinazione sul piano.



1 Per ottenere il primo tipo di segno dovete muovere la mano un attimo prima che la punta del pennello tocchi il foglio. Iniziate il segno con la punta del pennello, facendogli fare una progressiva flessione verso il cozzo.

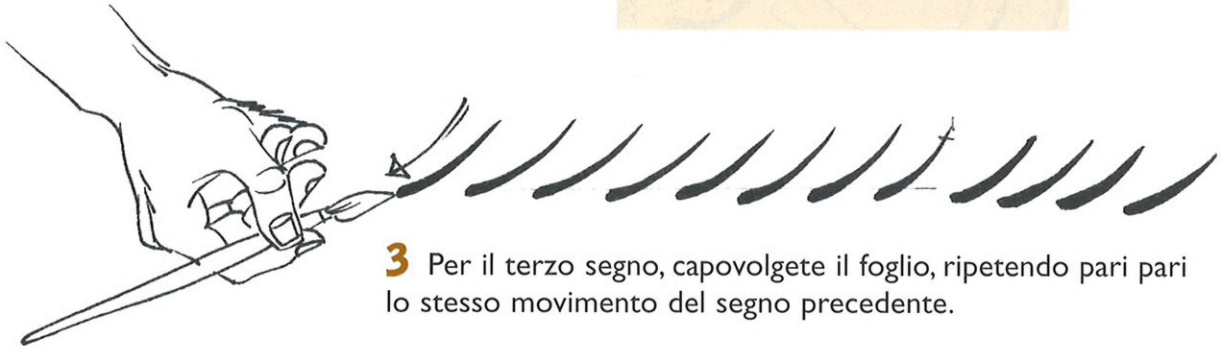
2 Per il secondo segno muovete la punta del pennello dal basso verso l'alto, flettendolo verso il cozzo.

NOTA

Il cozzo è la parte opposta alla punta del pennello.

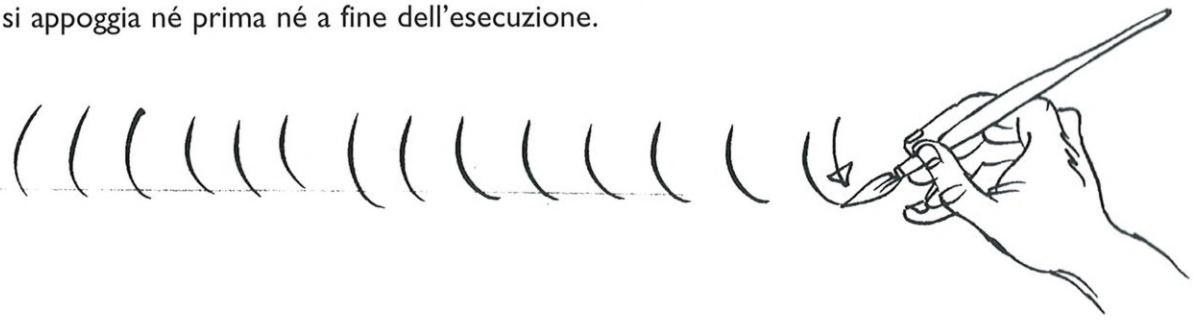
CONSIGLIO

Mettete qualche goccia d'acqua nella boccettina di china. Vi faciliterà l'esecuzione!



3 Per il terzo segno, capovolgete il foglio, ripetendo pari pari lo stesso movimento del segno precedente.

4 Questo è un segno volante, tracciatelo di getto. Il pennello non si appoggia né prima né a fine dell'esecuzione.

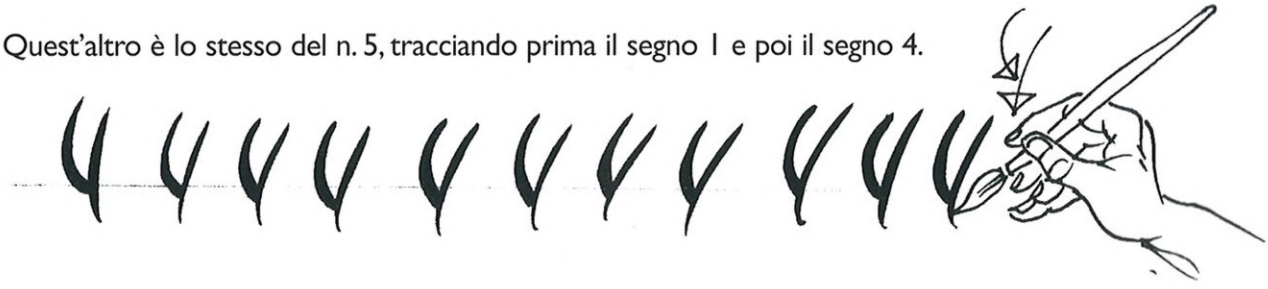


CONSIGLIO

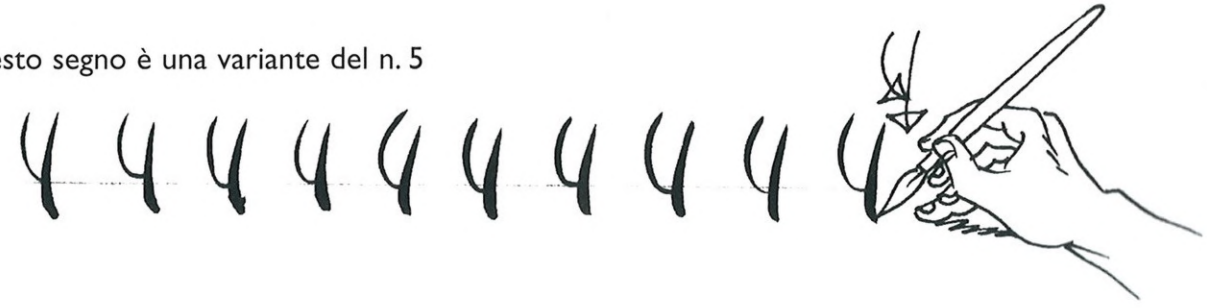
Per il segno 4 muovete la mano compreso il mignolo. Il pennello va usato di punta per tutta l'esecuzione. Operate una leggera pressione, staccando il pennello dal foglio a fine esecuzione.

5 Questo segno è ottenuto dall'unione del segno 1 ed il 4.

6 Quest'altro è lo stesso del n. 5, tracciando prima il segno 1 e poi il segno 4.



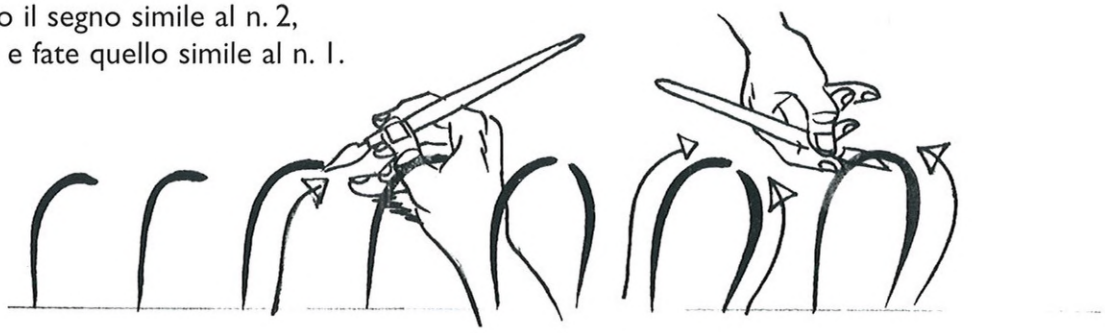
7 Questo segno è una variante del n. 5



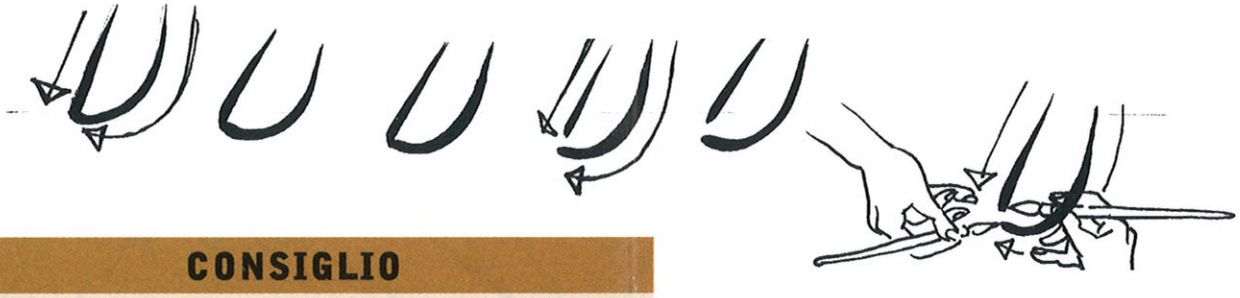
8 Quest'altro segno è identico al 7 solo che dovete doppiarlo.

9 Questo segno necessita di due segni simili al 2 e il n. 1 che vi mostro staccati nella sequenza 10.

10 Tracciate per primo il segno simile al n. 2, poi capovolgete il foglio e fate quello simile al n. 1.

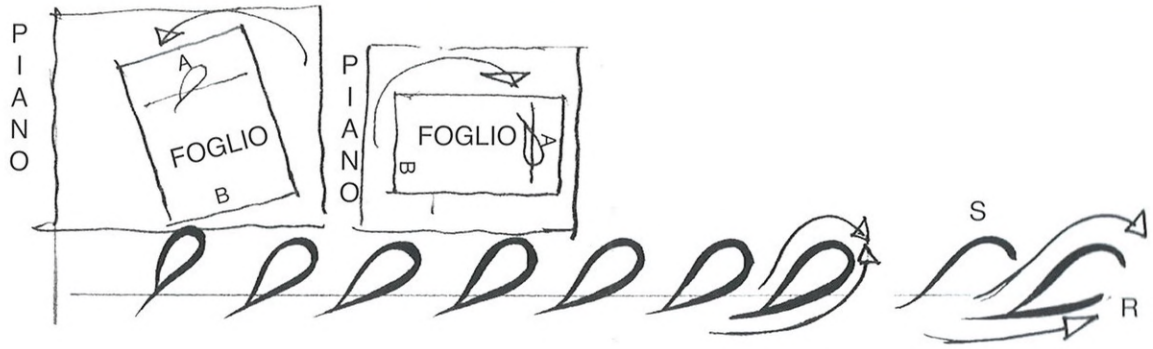


11 Per questo segno eseguite prima il segno più tondo. Capovolgendo il foglio, risulterà uguale al n. 10. Riportate il foglio in posizione normale ed eseguite il segno diritto, partendo dall'alto verso il basso, flettendo sul cozzo del pennello.



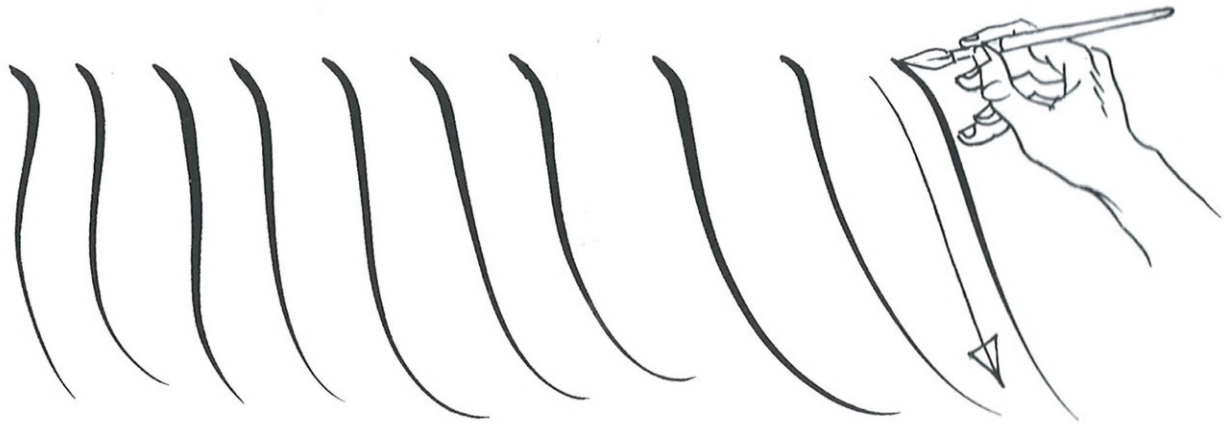
CONSIGLIO

Per una buona e fluida inchiostrazione, ruotate il foglio e, quando necessario, capovolgetelo con la mano sinistra, per adattare i segni a china al disegno a matita.



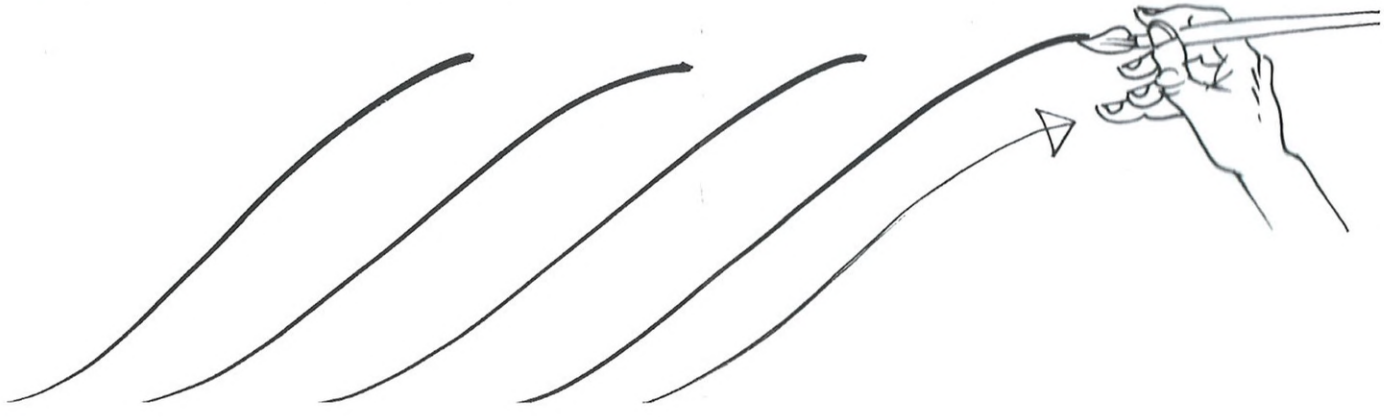
12 Per ottenere questo segno, dovete inclinare leggermente il foglio rispetto al piano. Fate il primo segno, quello superiore (S). Partite di punta e terminate flettendo di cozzo; rigirate il foglio facendogli fare una seconda inclinazione e tracciate il secondo segno (R), simile al numero uno. Partite di punta e chiudete di cozzo.

Per ottenere i segni di seguito illustrati, la tecnica varia di poco: l'impostazione della mano rimane uguale alla precedente, dovrete solo ottenere segni più lunghi lavorando di polso e braccio o solo di braccio, tenendolo rigido come si fa, con la racchetta, quando si gioca a tennis, lasciando scivolare il braccio lungo il foglio.

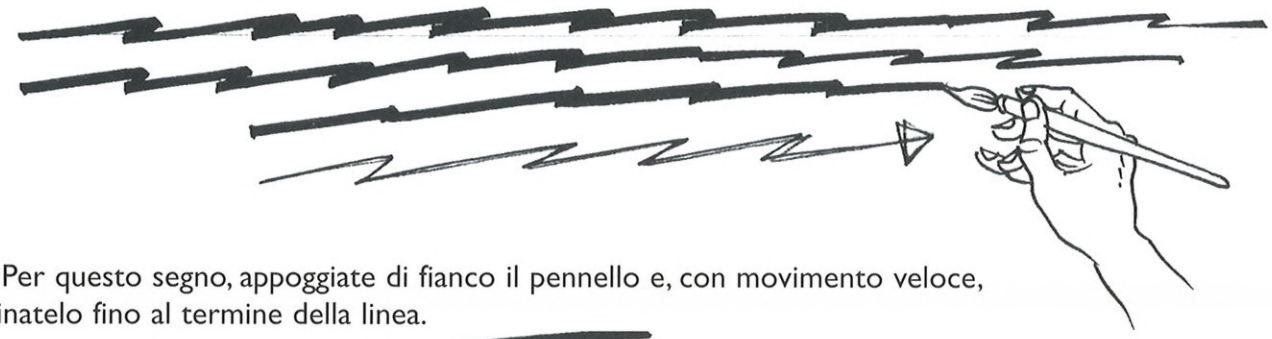


13 Per questo segno partite dall'alto, appoggiate il pennello sul foglio e poi, irrigidendo il braccio, pigiate e tracciate un segno lungo a S, diminuendo la pressione mentre vi staccate dal foglio.

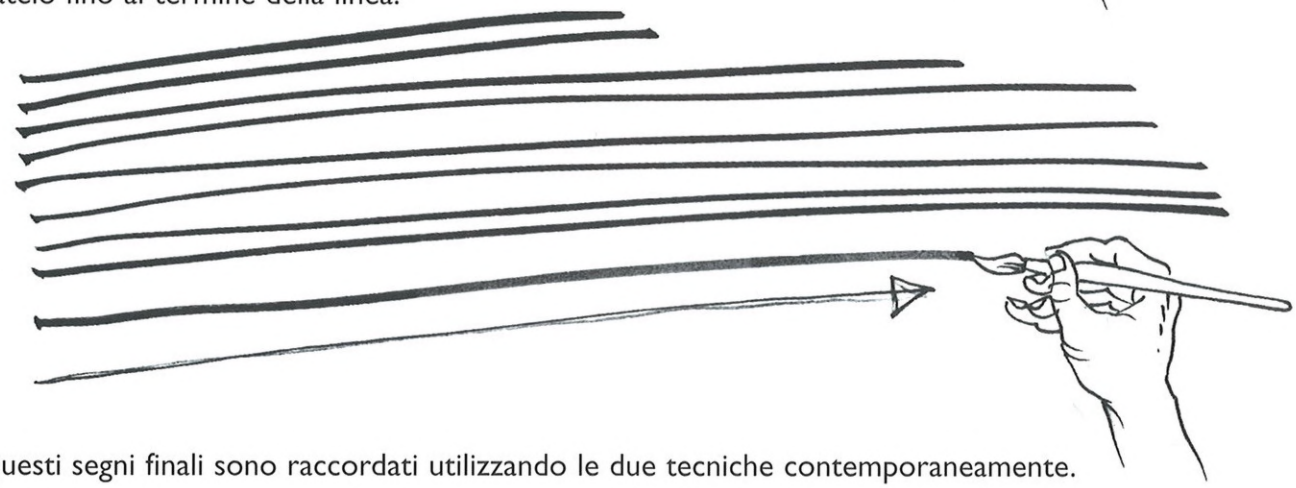
14 Partite di punta, tracciate una S e terminate appoggiando di cozzo verso l'alto.



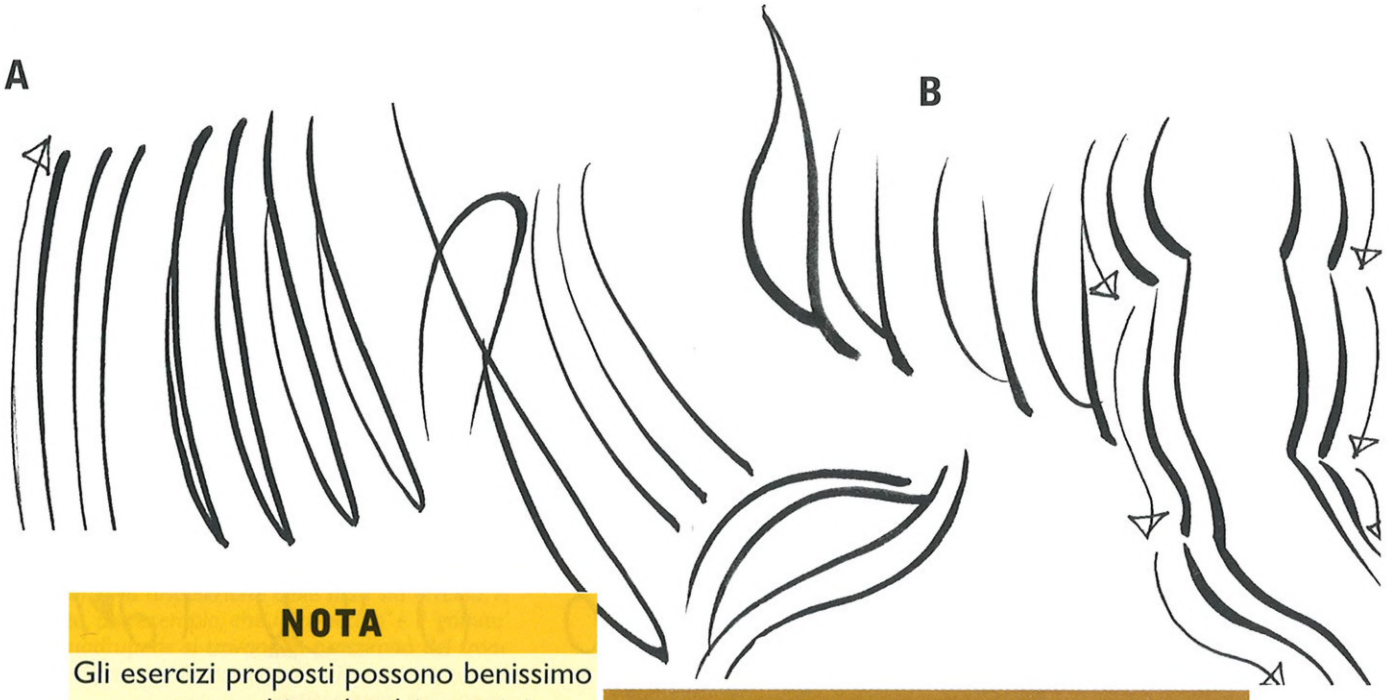
15 Per questo segno mettete il pennello di fianco: partendo da sinistra, appoggiate il pennello sul foglio e, tracciando dei piccoli zig zag, andate verso destra.



16 Per questo segno, appoggiate di fianco il pennello e, con movimento veloce, trascinatelo fino al termine della linea.



17 Questi segni finali sono raccordati utilizzando le due tecniche contemporaneamente.



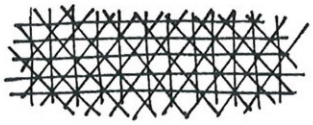
NOTA

Gli esercizi proposti possono benissimo essere svolti anche dai mancini, adattandoli alle loro peculiari modalità di grafia e di direzione del segno.

CONSIGLIO

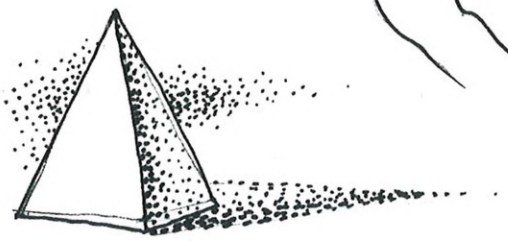
Per ottenere questi tre segni lunghi (A), tirate sempre dal basso verso l'alto, mai il contrario, come invece è fatto nei rimanenti (B).

ESERCIZI CON IL PENNARELLO
(TECNICA A PRESSIONE)



Esempio ingrandito del secondo tratteggio.

Laddove i puntini sono più ravvicinati o più grossi, avremo un'ombra più scura.

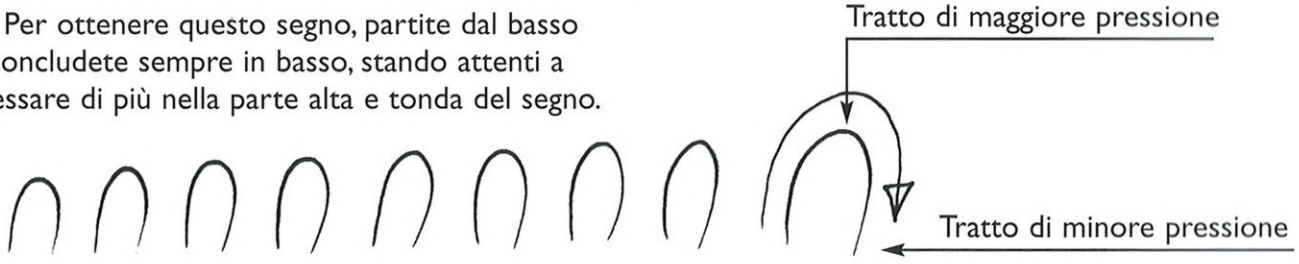


1 Tre esempi (validi anche per altre tecniche al tratto: matita, penna, etc.) di come rendere il chiaroscuro. Nel primo, le linee sono tracciate con una pressione costante. Nel secondo, come nella tecnica del pennello, appoggiate il pennarello sul foglio pigiando e lasciando andare il segno verso il basso, diminuendone man mano la pressione e staccando la mano dal foglio a fine segno. Nel terzo, adoperate la tecnica del puntinato.

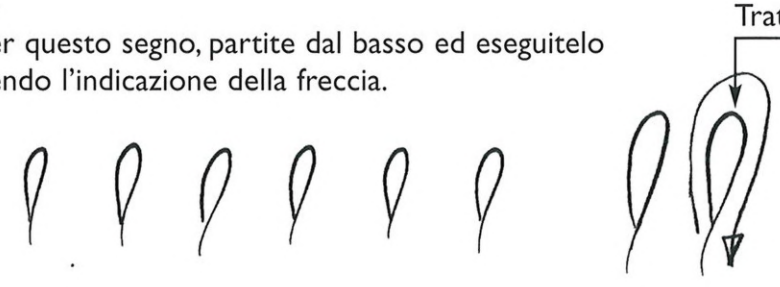
CONSIGLIO

Esercitatevi con pennarelli di varie misure con punta morbida (feltro o gomma) e indelebili!

2 Per ottenere questo segno, partite dal basso e concludete sempre in basso, stando attenti a pressare di più nella parte alta e tonda del segno.



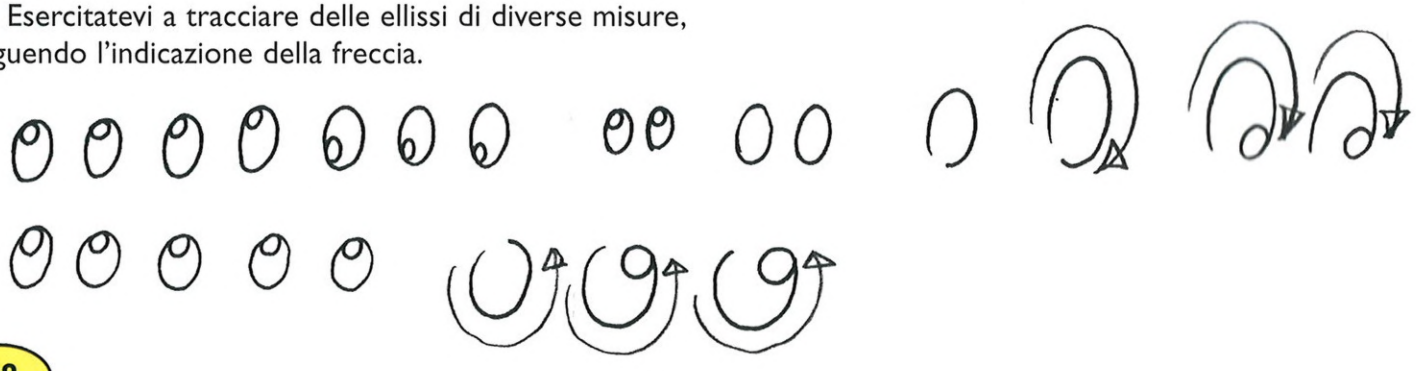
3 Per questo segno, partite dal basso ed eseguitelo seguendo l'indicazione della freccia.



NOTA

L'esercizio 4 deve essere realizzato mantenendo sempre la stessa pressione.

4 Esercitatevi a tracciare delle ellissi di diverse misure, seguendo l'indicazione della freccia.



DISEGNO E SIMILITUDINI DI FORMA

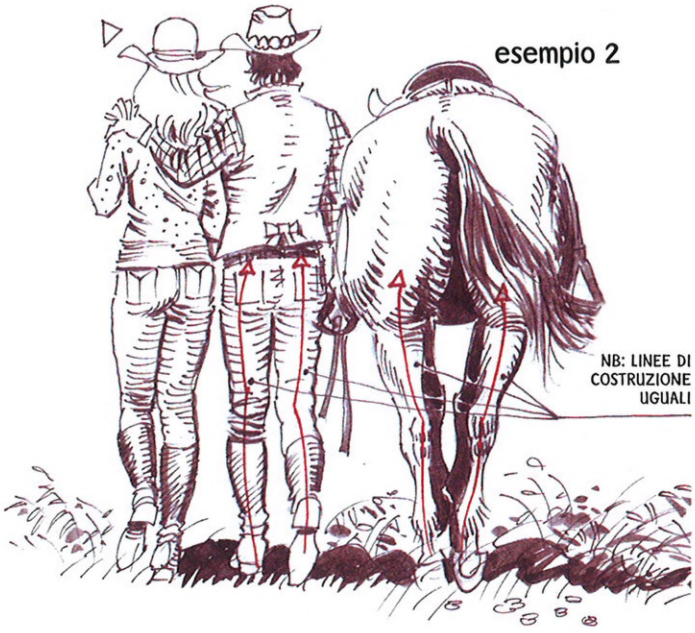
Il disegno come linguaggio acquista la sua importanza rilevante nel momento in cui con esso riusciamo ad esprimere e a comunicare agli altri le nostre emozioni. Il disegno deve servirci per uno studio analitico della realtà che ci circonda, che va da una semplice foglia alla più complessa struttura della figura umana.
Spesso gli oggetti, le piante, gli animali e le stesse parti del corpo umano presentano delle similitudini per cui, a volte, lo studio della forma di un oggetto ci aiuta nella comprensione di un altro similare ma più complesso e più difficile da cogliere. In questa pagina e nelle seguenti troverete dei disegni su cui esercitarvi e nei quali troverete delle similitudini.

N.B. – La linea di costruzione è quella con la quale sintetizziamo il movimento e la forma essenziale dell'oggetto che si intende raffigurare.

esempio 1

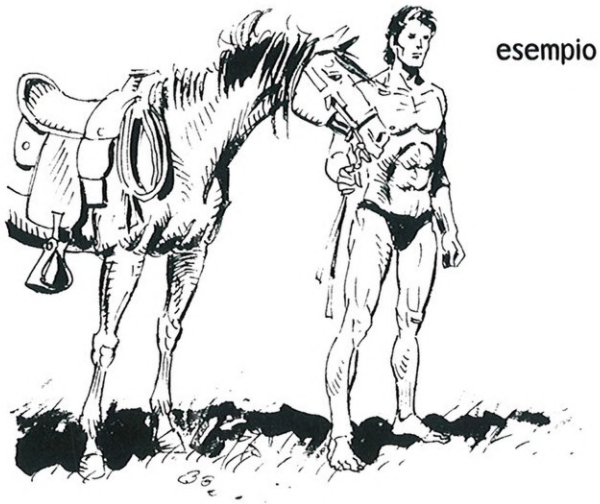
Es. 1- Notate soprattutto la similitudine delle gambe dell'uomo e le zampe del cavallo. Il peso, sia in un caso che nell'altro, poggia sull'arto sinistro mentre il destro e in movimento. Le linee di costruzione sono uguali e, per di più, quando disegniamo le zampe anteriori del cavallo, abbiamo la percezione di disegnare quelle dell'uomo che sono molto simili.

esempio 2



Es. 2- Anche in questo esempio le linee di costruzione sono uguali.

esempio 3



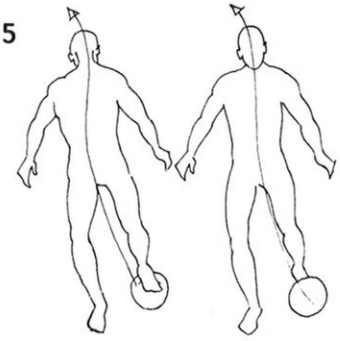
Es. 3 – Guardate la somiglianza fra il profilo delle zampe anteriori del cavallo e le gambe dell'uomo. Le linee di costruzione sono simili, nonostante la disposizione delle ossa sia diversa: è noto, per esempio, che il 'ginocchio' e il 'gomito' del quadrupede si trovano in prossimità del tronco, a differente livello rispetto alle corrispondenti articolazioni dell'uomo.

Es. 4 – Qui voglio mettere in evidenza la similitudine fra le clavicole dell'uomo e il manubrio della bicicletta da passeggio.

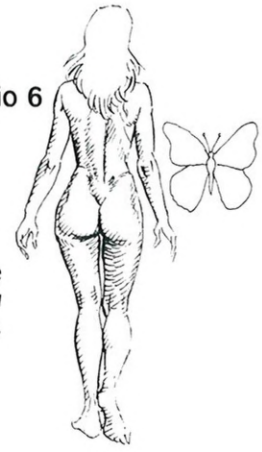
esempio 4

Es. 5 – Se prendiamo le linee esterne di una figura ci accorgiamo che rimangono tali, sia nella visione posteriore che anteriore. Solo il mento e la posizione del pallone tradiscono l'effetto completo che avremmo se provassimo a disegnarli. La linea di costruzione è uguale.

esempio 5



esempio 6



Es. 6 – Il bacino, sia maschile che femminile, ha la stessa forma della farfalla.

Es. 7 – In questo esempio è evidente come le fosse orbicolari degli occhi somigliano ad un paio di occhiali.

esempio 7

esempio 8

Es. 8 – Notate come il profilo del volto ha lo stesso movimento di una scala.

esempio 9

Es. 9– Similitudine tra il braccio e la gamba, se consideriamo le linee esterne con cui li profiliamo.

Es. 10 – Qui vediamo come il movimento lineare del bacino è molto simile alle ossa ed ai muscoli frontali.

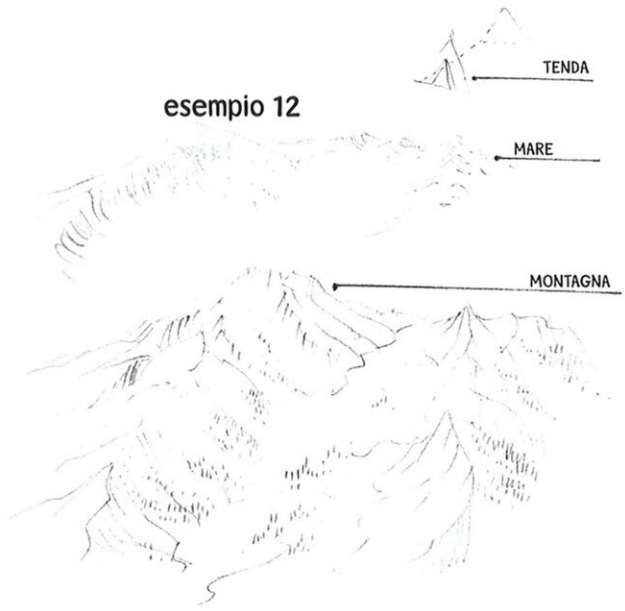
BACINO: MUSCOLI E OSSA FRONTALI

esempio 10

esempio 11

Es. 11 – La linea con cui circoscriviamo una gamba vista da dietro, rimane uguale se la stessa è vista di fronte.

esempio 12



Es. 12 – Il movimento e la forma delle montagne e le onde del mare sono simili. Se volessimo sintetizzare, diremmo che somigliano a loro volta alla forma di una tenda.

Es. 13 – In genere la forma degli alberi si può circoscrivere nella forma di una foglia.

esempio 13

Es. 14 – Se semplifichiamo il disegno, ci rendiamo conto come tanti elementi in natura tendono ad assumere lo stesso aspetto: un cespuglio, la fronda di un albero e una nuvola assumono lo stesso aspetto a grappoli.

esempio 14

esempio 15

Es. 15 – Il mare, quando è calmo, ha gli stessi andamenti del terreno sabbioso.

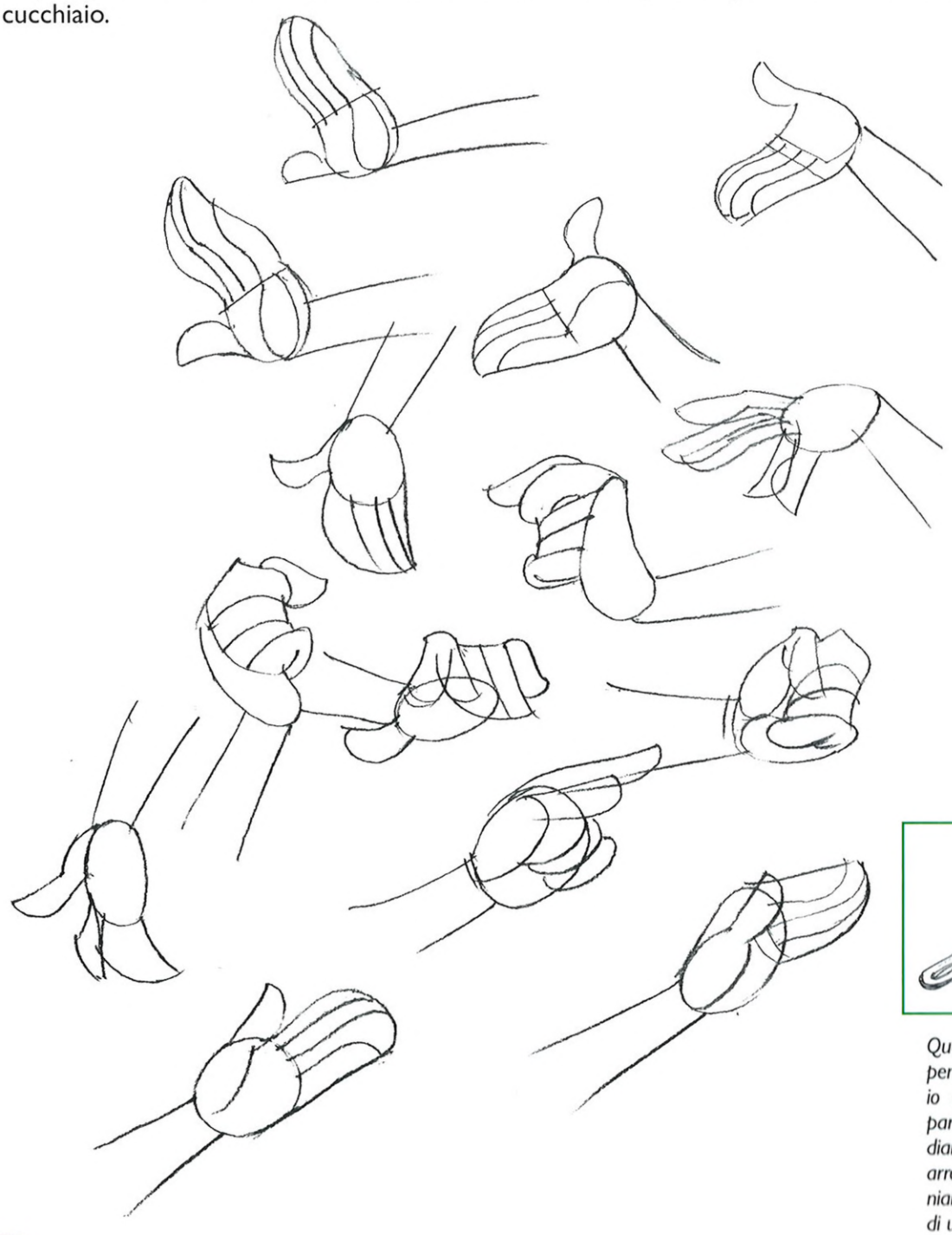
CAPITOLO 3

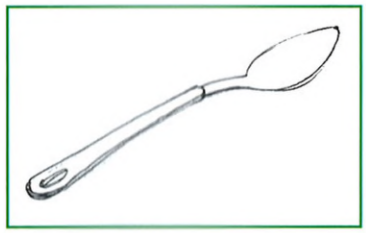
FUMETTO COMICO

LA MANO

A - STUDIO SCHEMATICO

Esercitatevi molto sulle mani perché il loro movimento, come vedrete nelle tavole successive, (per esempio, a pag. 47) contribuisce e completa l'espressione che vogliamo dare al personaggio nel fumetto. Vi faccio notare (sempre riallacciandomi al concetto delle "similitudini") che il palmo della mano, è simile alla forma di un cucchiaio.

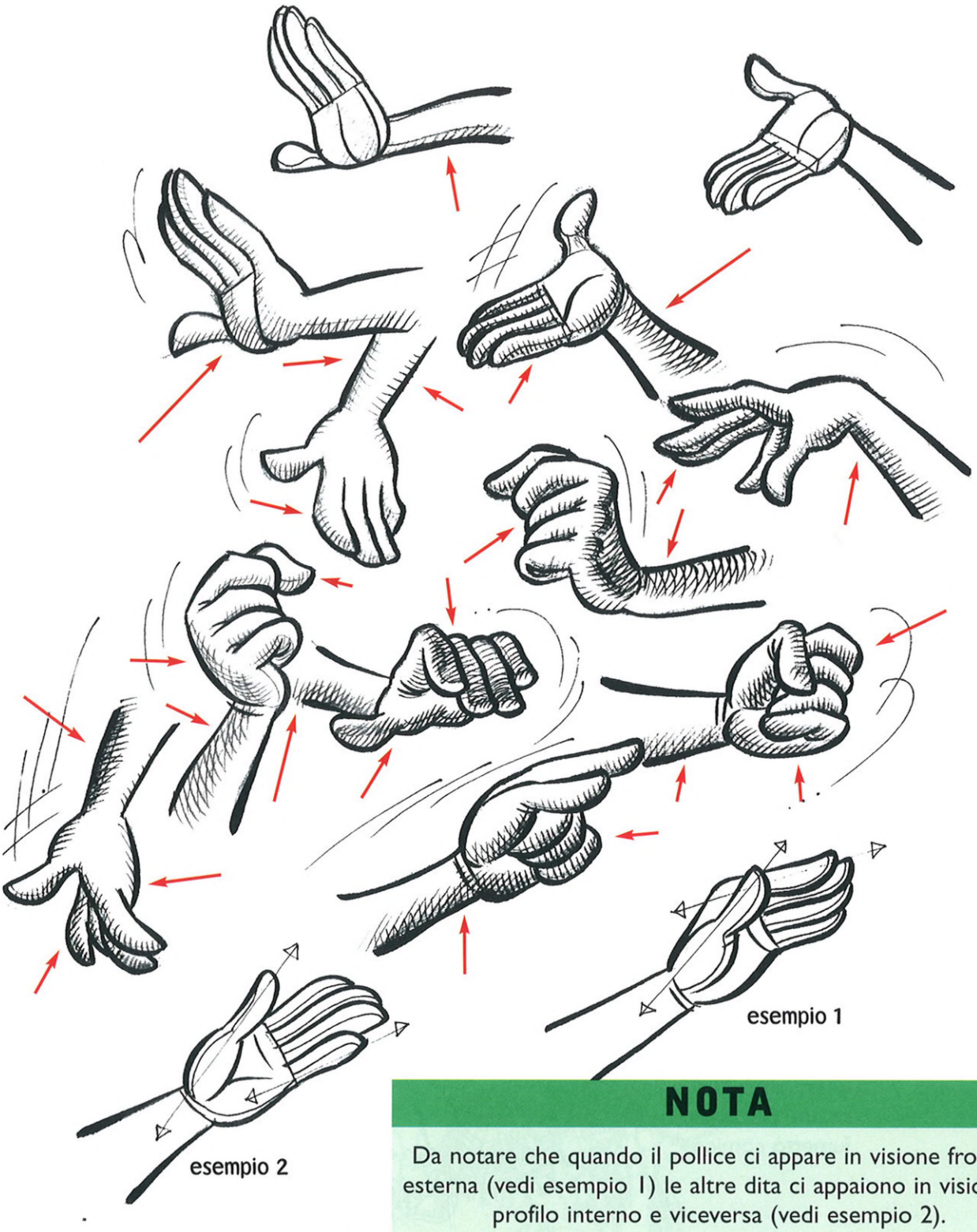




Quando disegniamo una mano pensiamo alla forma di un cucchiaio che possiamo dividere in due parti con una linea mediana. Se dividiamo in quattro parti l'estremità arrotondata di questa forma, otteniamo lo schema molto semplificato di una mano.

B - STUDIO E SCHEMA VOLUMETRICO

Una volta compreso lo schema della mano, esercitatevi con una matita morbida (B2 o B3) a rendere il volume delle mani, dopo averle inchiostrate con la tecnica 'pennarello-pennello'. Date un chiaroscuro alle mani così come è proposto in questa pagina. Ciò vi aiuterà molto a 'sentire' il loro volume.



esempio 1

esempio 2

NOTA

Da notare che quando il pollice ci appare in visione frontale esterna (vedi esempio 1) le altre dita ci appaiono in visione di profilo interno e viceversa (vedi esempio 2).

COME NASCE IL PERSONAGGIO COMICO

"dalla figura realistica alla caricatura"

figura 1

Figura 1 – Ho studiato il personaggio in modo realistico nel fisico (magro), il viso (belloccio classico) e l'atteggiamento.

figura 2

Figura 2 – Ho cominciato a stilizzarlo e a renderlo in modo caricaturale, non solo nel viso ed il corpo, ma anche nell'atteggiamento, accentuandolo.

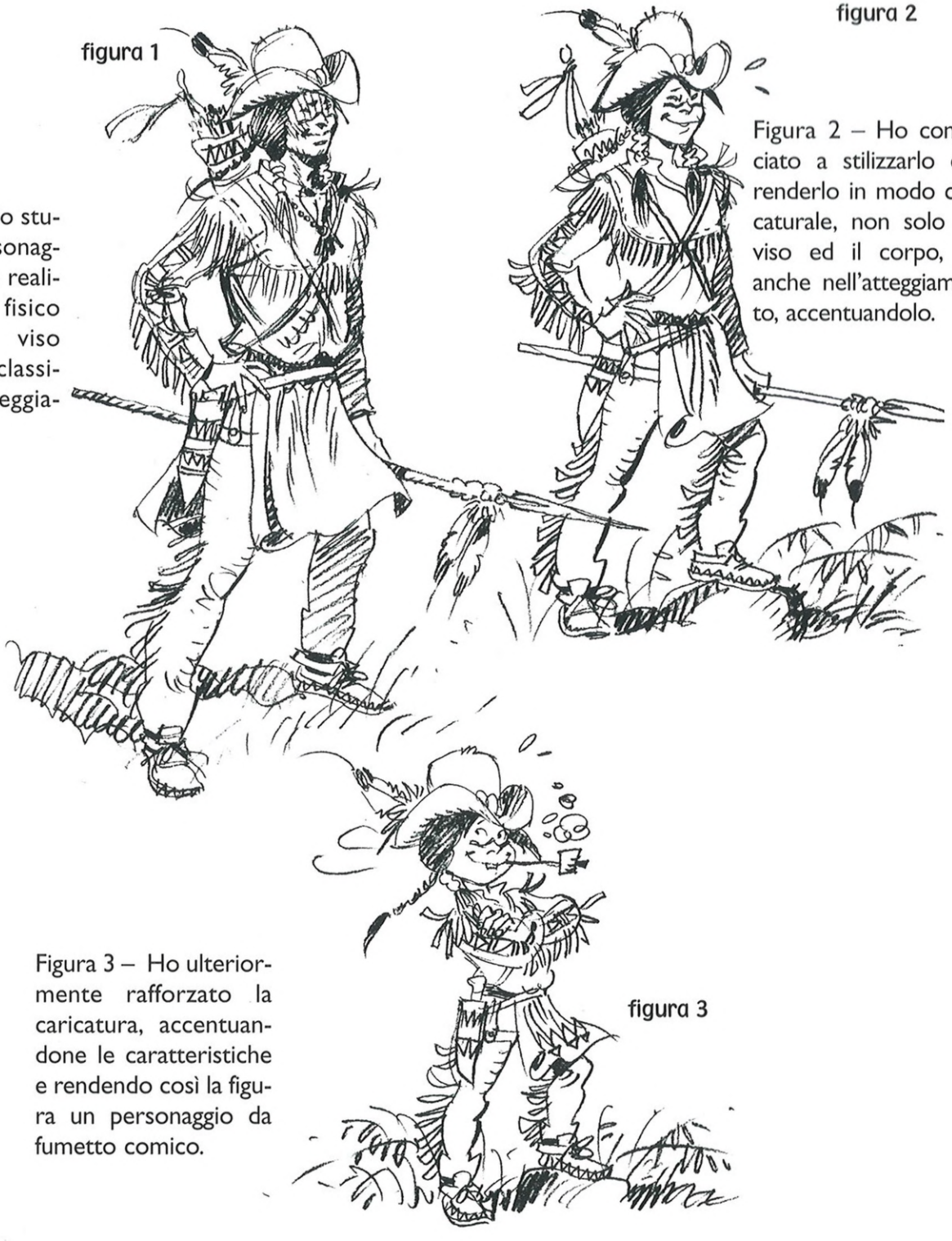
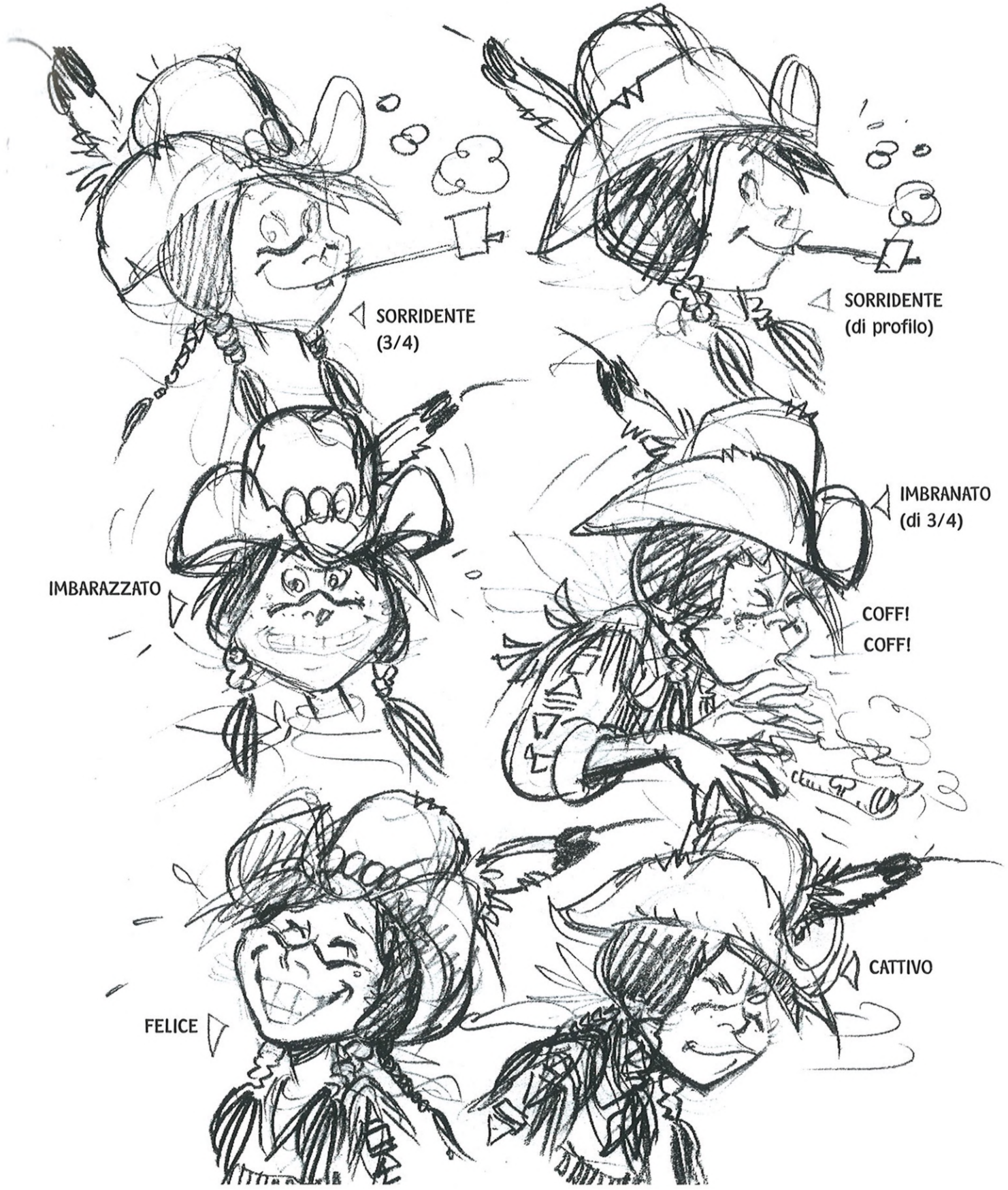


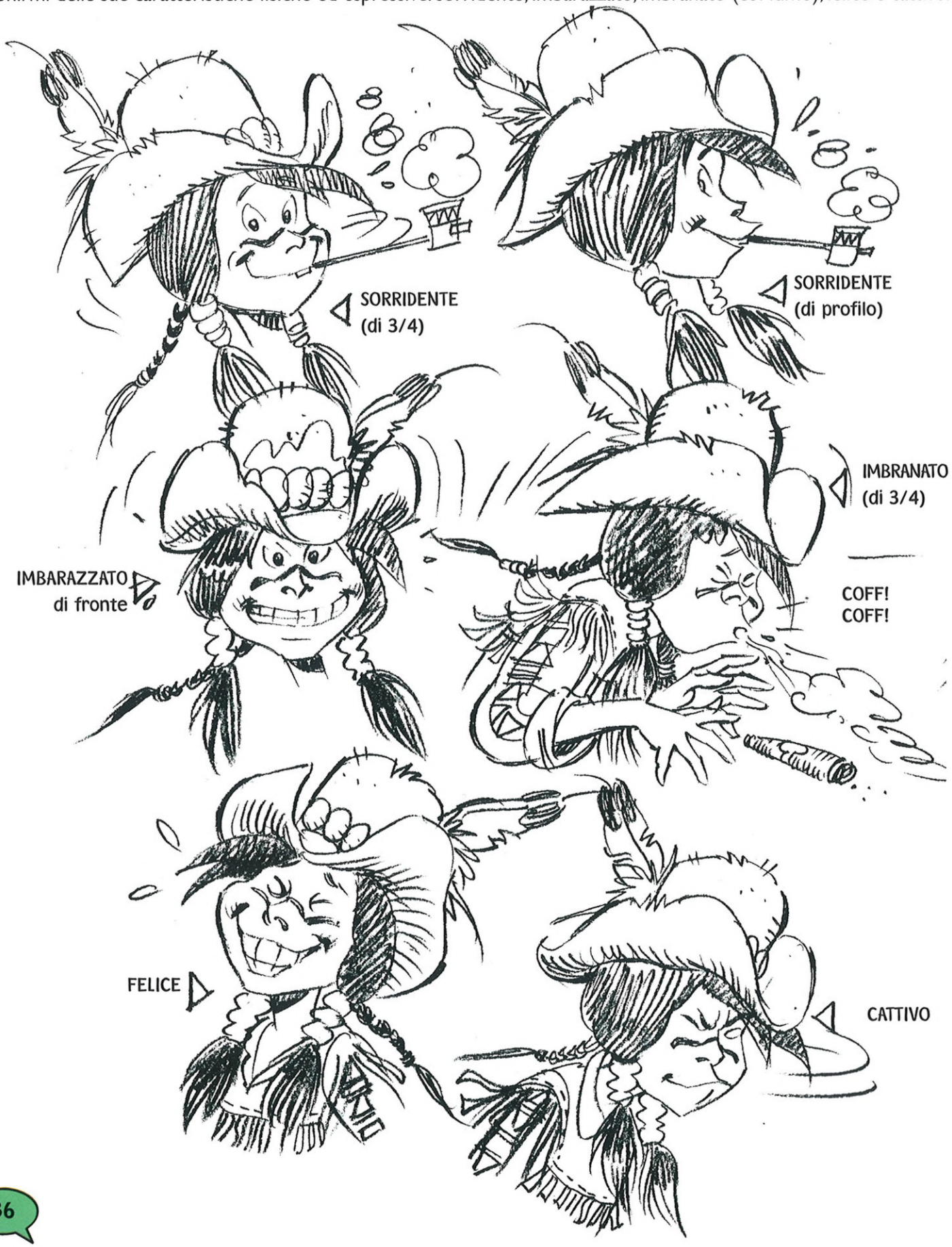
Figura 3 – Ho ulteriormente rafforzato la caricatura, accentuandone le caratteristiche e rendendo così la figura un personaggio da fumetto comico.

figura 3

ESPRESSIONI DEL PERSONAGGIO



Qui ho rifinito le espressioni del viso con le quali ho deciso di dare carattere al mio personaggio: un 'buono simpatico', anche quando ha l'espressione cattiva (contro i cattivi). Ho fatto lo studio di profilo, di 3/4 e di fronte, per impadronirmi delle sue caratteristiche fisiche ed espressive: sorridente, imbarazzato, imbranato (col fumo), felice e cattivo.

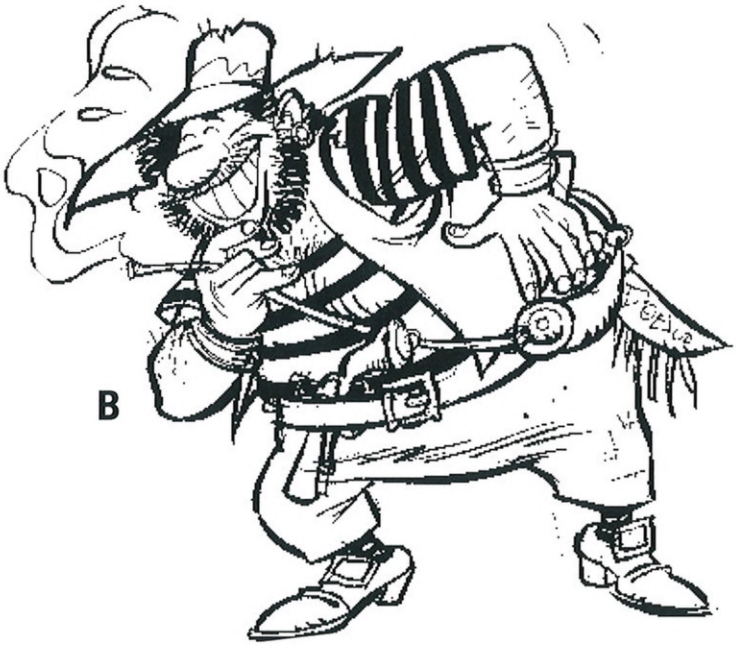


DISEGNO E INCHIOSTRAZIONE DEL FUMETTO COMICO

Personaggio grasso

I due disegni qui sotto riprodotti rappresentano il risultato finale ottenuto dopo una prima stesura a matita (schizzo preparatorio) e una seconda costituita dall'inchiostrazione a pennarello-pennello.
Di seguito, nelle pagine successive, vi mostrerò le prime fasi di elaborazione dei soggetti rappresentati, evidenziando alcune parti del disegno dove verranno raffigurate sia la posizione della mano e l'impugnatura del pennello che l'orientamento del foglio tenuto durante l'inchiostrazione.
Inoltre ho indicato con delle frecce rosse la direzione che il pennello deve percorrere per eseguire il tratto.

Fumetti finiti: due atteggiamenti (A e B) del medesimo personaggio



Qui vi propongo altre figure in vari atteggiamenti che vi possono essere d'aiuto affinché possiate riuscire a memorizzarli. Ho aggiunto un paio di schemi, per rinfrescare le proporzioni del corpo umano.

figura 1

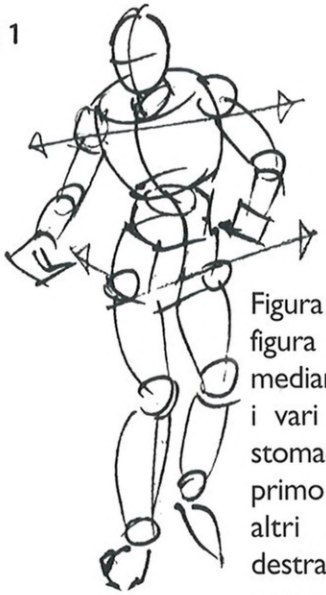


Figura 1 - Notate come, nella figura 1, attraverso la linea mediana, riusciamo a cogliere i vari movimenti del busto, stomaco e bacino. Mentre il primo rotea verso sinistra, gli altri due ruotano verso destra. Le braccia ruotano verso sinistra e le gambe rimangono dritte.

Figura 2 - È caratterizzata da una lieve rotazione del busto verso sinistra e ciò viene segnalato dalla linea mediana del busto che rimane tale sia nei fianchi che nel bacino.

figura 2

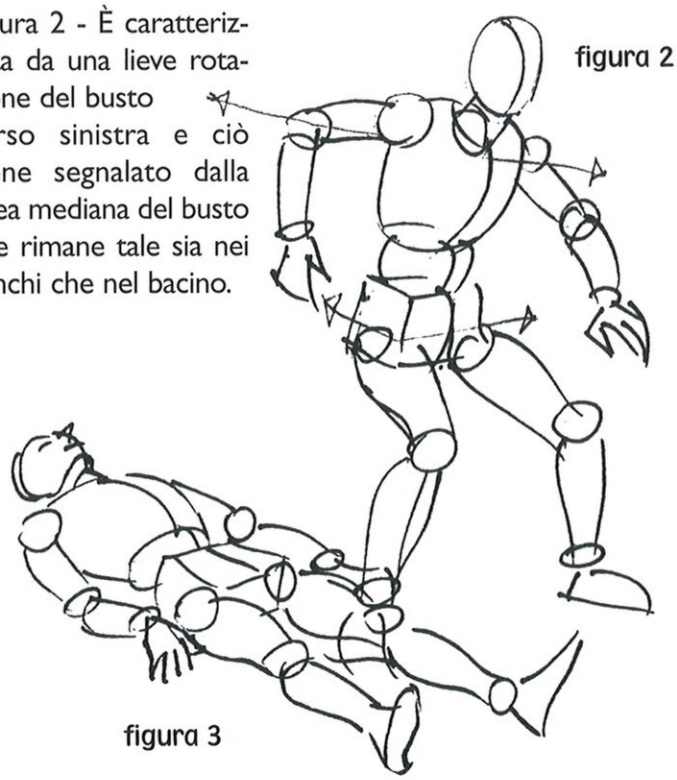


figura 3

visione dal basso

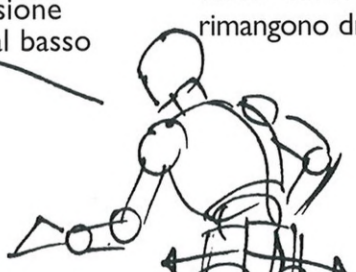
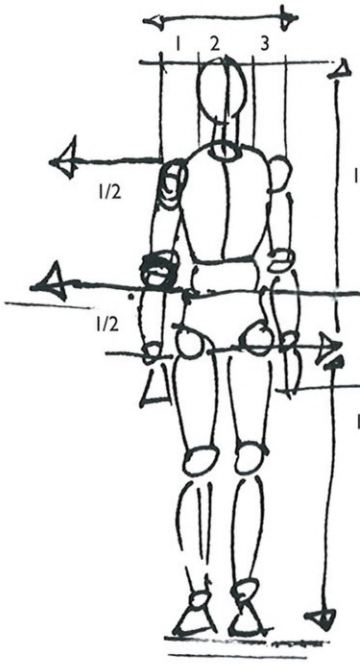


figura 4

figura 5
visione dall'alto

figura 6



1 – DISEGNO A MATITA

fase 1

1 - Provate a copiare questa costruzione, dove il disegno è molto semplificato. Non preoccupatevi eccessivamente di utilizzare un solo tipo di segno, l'importante è che sia leggero. Se avete difficoltà, usate una matita di gradazione media (B, per esempio, né dura, né morbida), ben controllabile nella pressione e cancellabile con facilità.

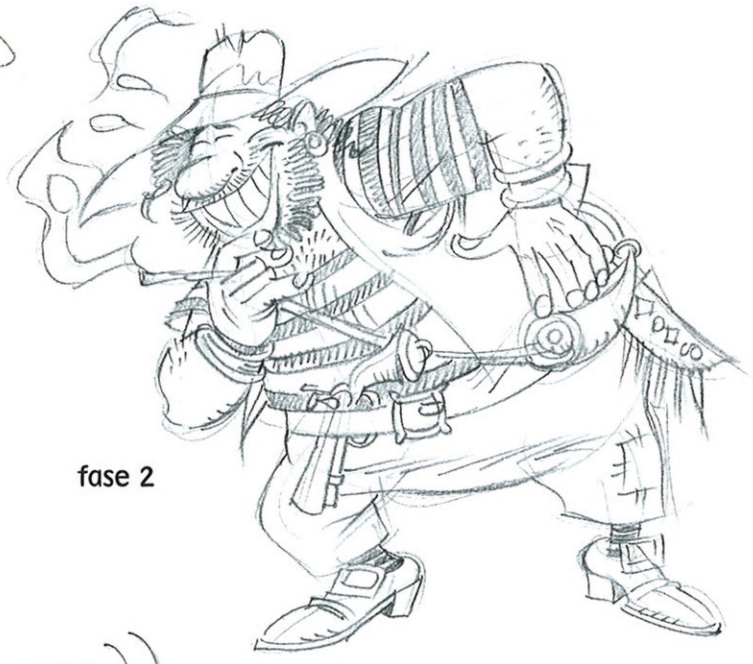
2 - Passate una matita 2B o 3B e rifinite il disegno in tutti i suoi particolari. Non preoccupatevi se il disegno vi viene sporco o pesante. L'importante è rifinirlo bene, come se doveste darlo ad un collega da ripassare con pennarello-pennello.

fase 2

fase 3

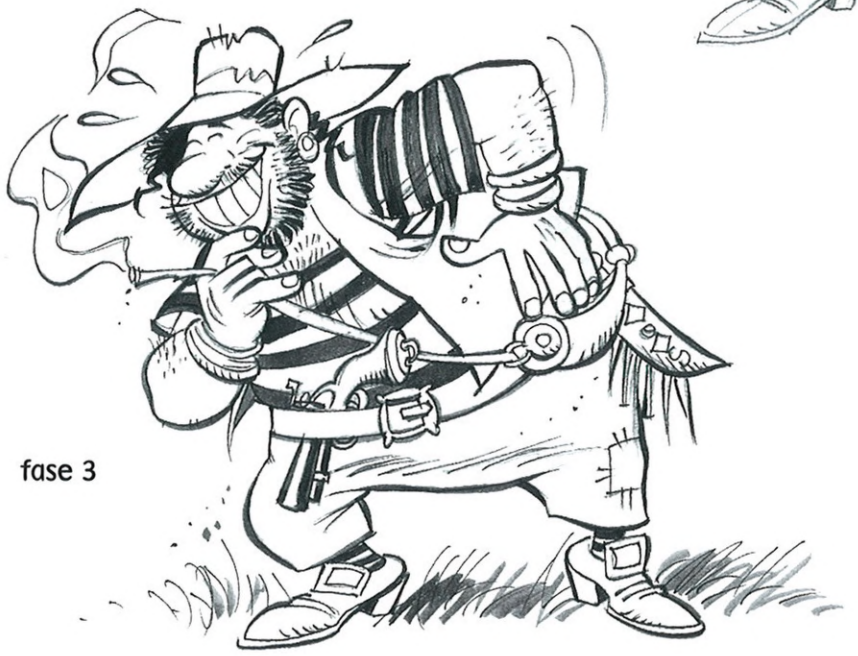
3 - Utilizzando il piano luminoso (se non lo avete ancora, utilizzate il vetro di una finestra) sovrapponete sul vostro disegno un foglio di carta pulito, fissate i due fogli con dello scotch di carta e appoggiatelo sulla finestra. Ricopiate il vostro disegno in bella copia. Più tardi, quando vi sarete impadroniti della tecnica dell'inchiostrazione, potrete provare ad inchiostrare i disegni senza lucidarli.

fase 1



fase 2

Costruzione (1), disegno (2) e disegno lucidato (3) del medesimo personaggio, ma in un atteggiamento diverso.



fase 3

2 – INCHIOSTRAZIONE

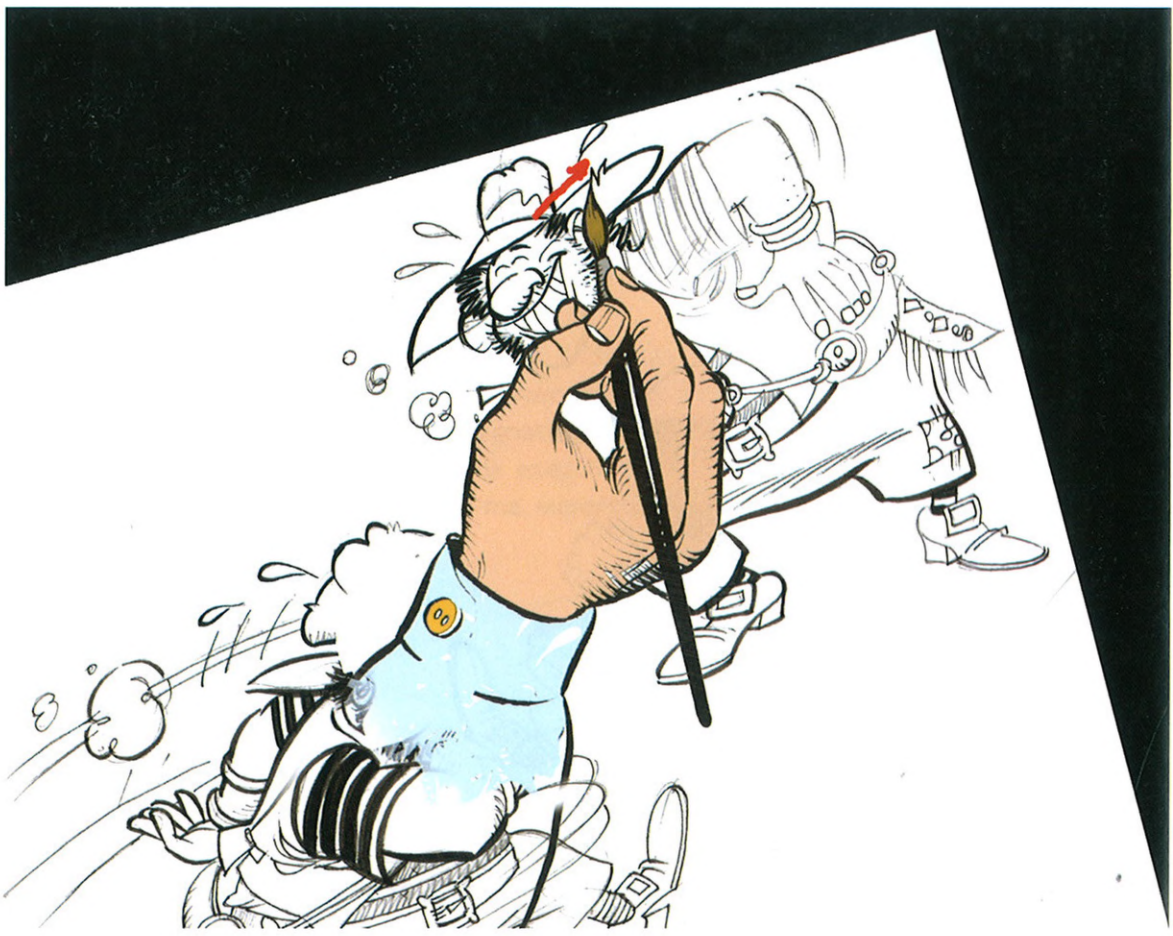
Questo è il personaggio sul quale vi eserciterete ad inchiostrare. È il classico tipo grosso 'trapper' (cacciatore di pellicce che ricorreva all'uso delle trappole) tipico del fumetto umoristico. Il tipo grosso ha i lineamenti tondeggianti e questo vi costringe ad una inchiostrazione più impegnativa e più fluida dal punto di vista tecnico.
Il segno tondeggiante è infatti tecnicamente più impegnativo da eseguire di quello spezzato di un tipo magro. Magari suderete un po' di più nell'esecuzione di questi disegni ma, superato lo scoglio, vi troverete avvantaggiati nell'inchiostrazione di altri tipi o forme meno tonde.

1- Qui vi ho indicato la posizione della mano rispetto al disegno, il segno che dovete dare col pennello e la posizione del foglio che, in questo caso, rimane parallelo al piano di lavoro.
Per ottenere questo segno bisogna muovere la mano un attimo prima che la punta del pennello tocchi il foglio. Iniziate il segno con la punta del pennello, facendogli fare una progressiva flessione verso il cozzo del pennello (vedi pag. 23).

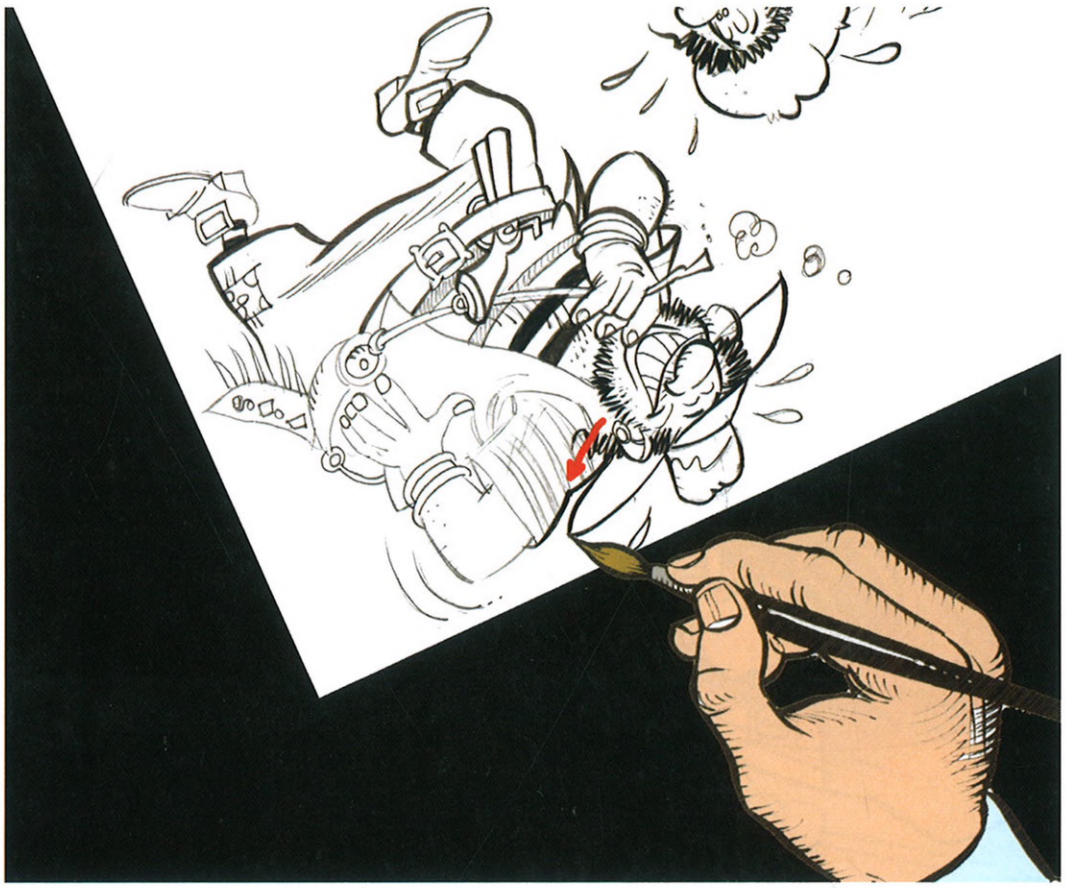
2- Tenete presente che il vostro piano di lavoro è dato dal fondo nero, per cui qui dovete inclinare il foglio verso sinistra (questa operazione va fatta con la mano sinistra che, comunque, va tenuta sempre su di esso - vedi per questo punto la nota a pag. 26).
Questo segno è simile al precedente, è più lungo e più mosso ma, tecnicamente, va eseguito come il segno del passaggio precedente.

3- Riportate il foglio in posizione parallela al piano di lavoro e tracciate un segno volante rovesciato che dovete tracciare di getto. Il pennello non si appoggia né prima né a fine esecuzione.

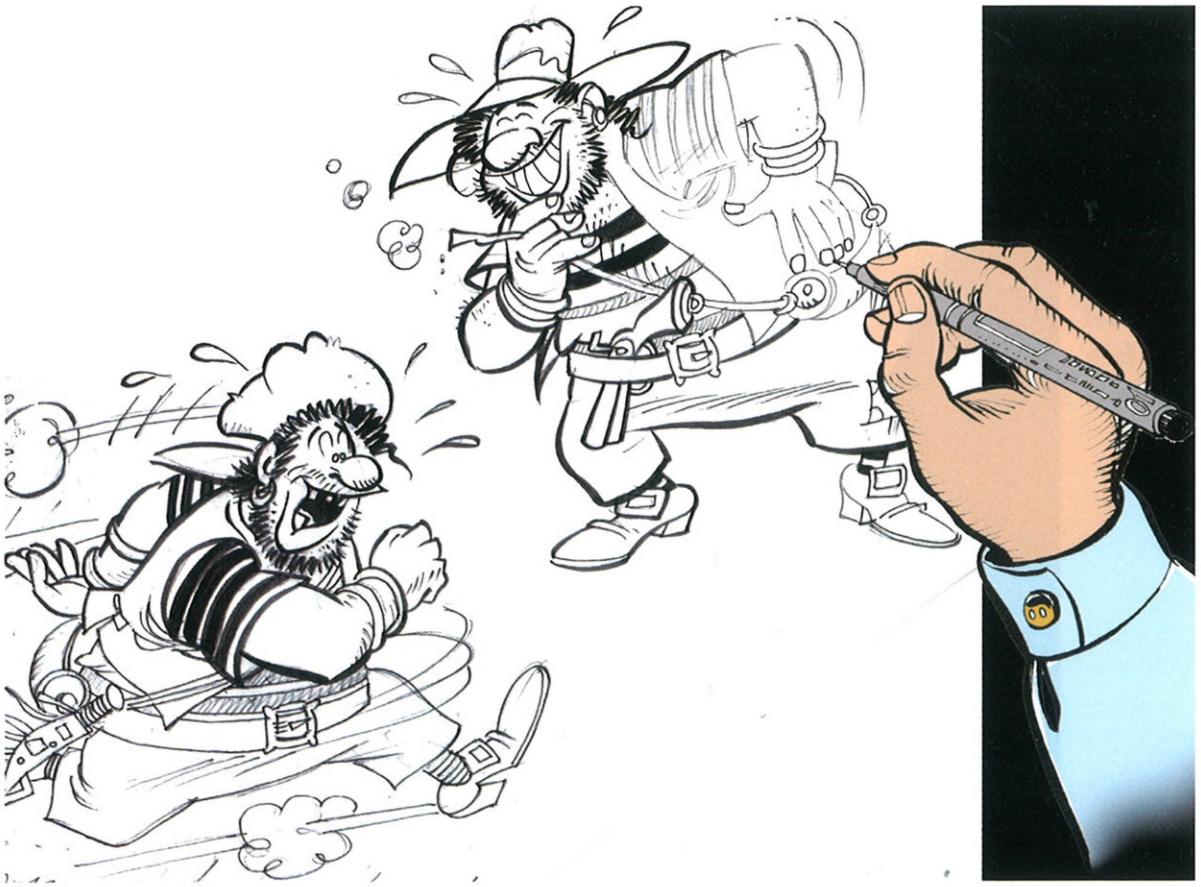
4- Inclinate ulteriormente il foglio alla vostra sinistra per facilitarvi l'esecuzione di questo segno "rovesciato". Il movimento del polso è uguale a quello del "rovescio" del gioco del ping-pong. Per questo segno, muovete la punta del pennello dal basso verso l'alto, flettendo verso il cozzo dello stesso.



5- Per ottenere questo segno, capovolgete il foglio e tracciate il segno del passaggio n. 1. Per ottenerlo, muovete la mano un attimo prima che la punta del pennello tocchi il foglio. Iniziate il segno con la punta del pennello, facendogli fare una progressiva flessione verso il cozzo.

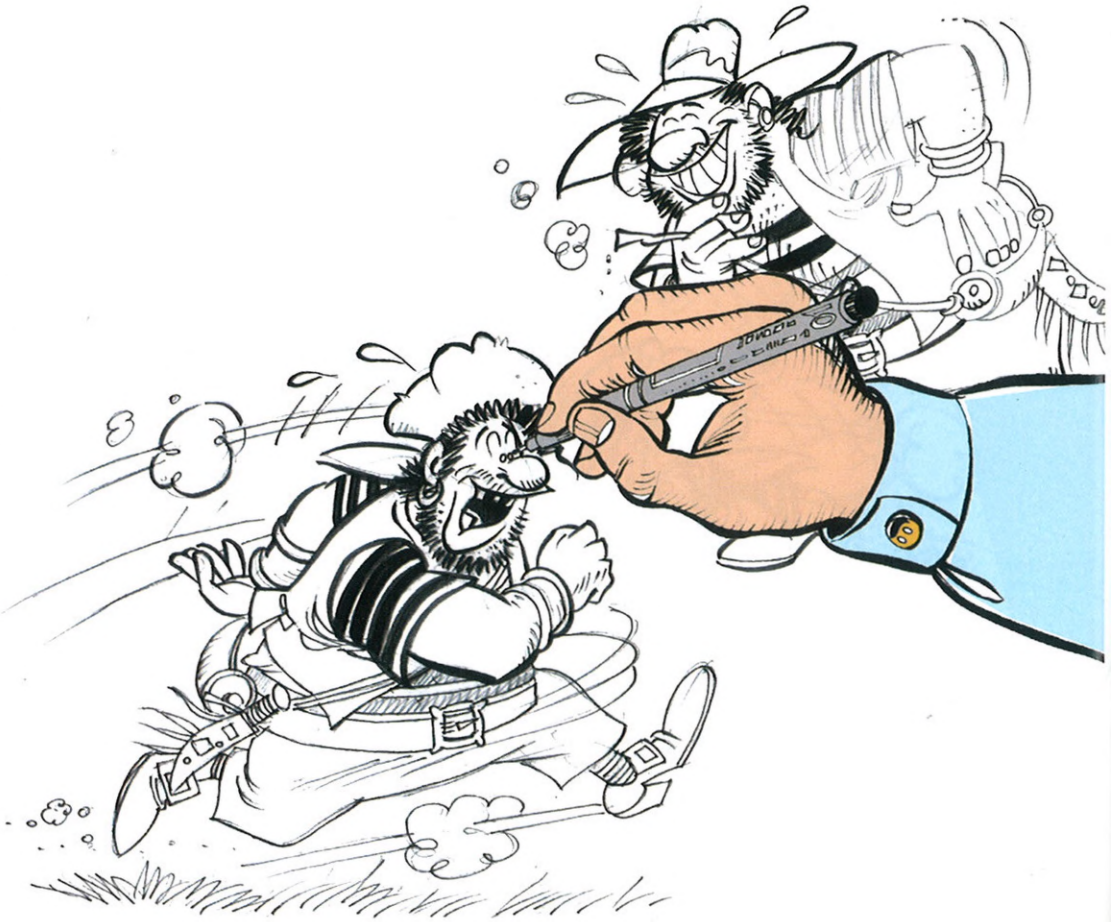


6- Con il pennarello inchiostrate tutti i tratti sottili: i denti, le sopracciglia, gli occhi, ecc., seguendo la stessa tecnica del pennello.
Riportate, quindi, il foglio nella posizione di inizio e, con il pennarello n. 001, disegnate le sopracciglia.
Con il pennarello 005 disegnate i denti con un segno di uguale pressione (con un segno grafico, non plastico).



7- Col pennarello 01 rifinite le unghie delle mani, sempre con un segno grafico.

8- Col pennarello 005 disegnate gli occhi al personaggio con un segno grafico. Come avrete capito, i pennarelli alternati sono 005 e 01, in base allo spessore dei segni che si vogliono ottenere. Essi comunque vi permettono di creare un piacevole effetto "grafico" che contrasta con il segno plastico del pennello. L'utilizzo del pennarello, quindi, si riserva a tutto quello che è difficile da realizzare col pennello ma, nello stesso tempo, anche a tutti quei particolari a cui si vuole dare un gusto grafico.



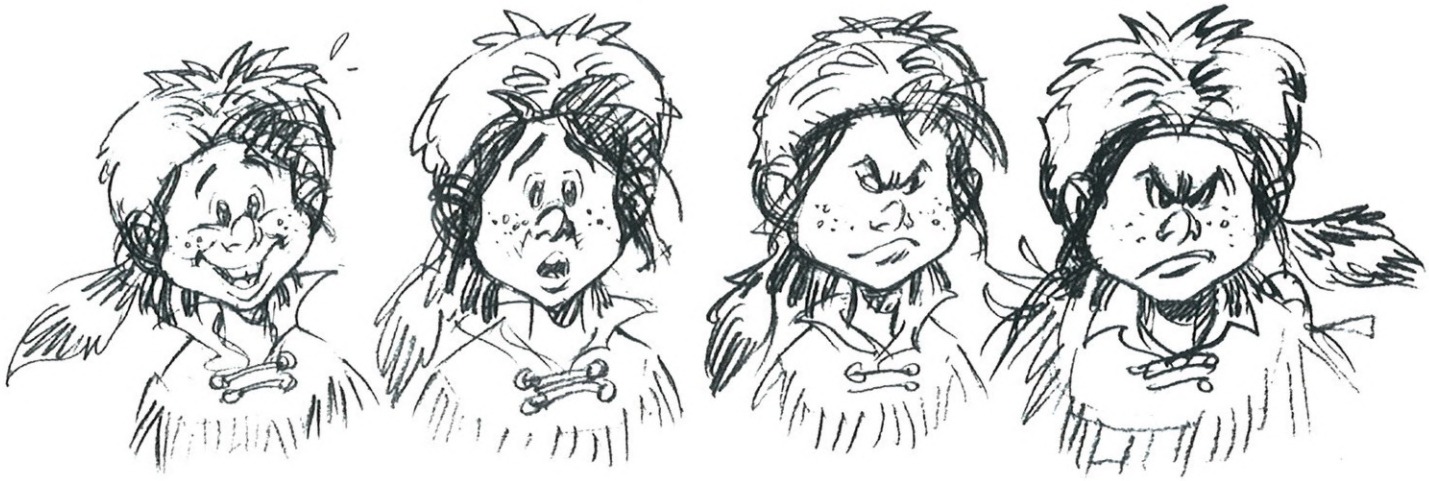
9- Con il pennarello 005 tratteggiate gli occhi: per ottenere questo segno (vedi pag. 28 punto 2), partite dal lato sinistro del segno e concludete sul lato destro, stando attenti a pressare di più nella parte alta e tonda dello stesso.

10- Per questi tipi di segno, usate lo 005 o lo 01 rifacendovi all'esercizio per il pennarello n. 3 di pag. 28. Partite quindi dal basso a sinistra del segno, pressate di più nella parte più alta e più tonda e diminuite la pressione scendendo alla sua sinistra.

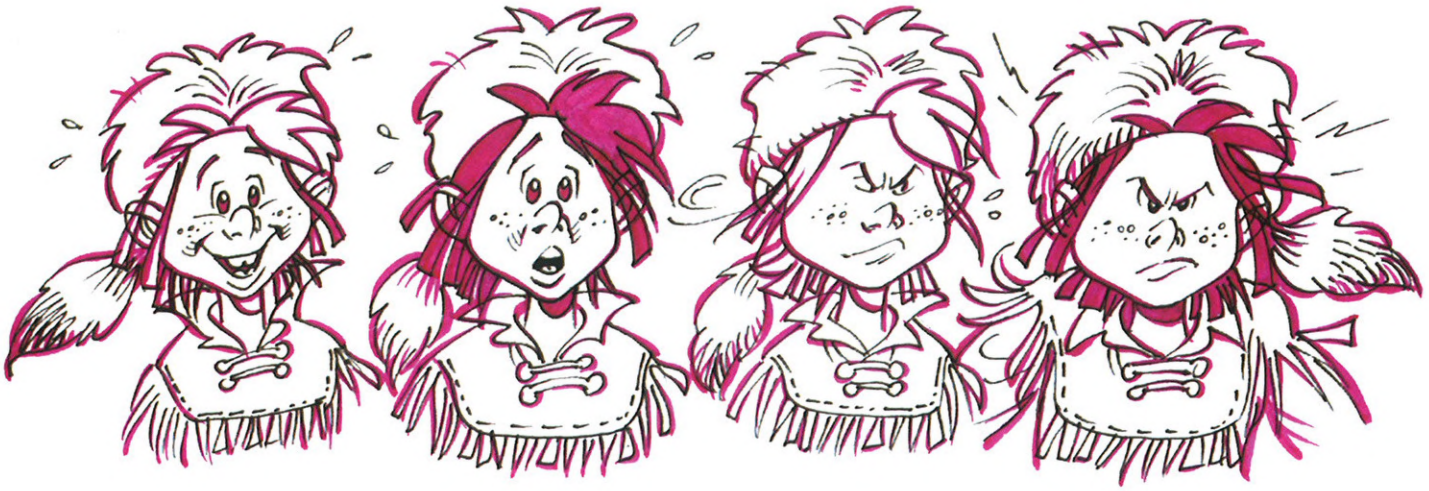
NB. Gli effetti di fumo prodotti dal personaggio in corsa sono ottenuti con pennarello, con segno grafico (uguale pressione) e poi ritoccati con pennello per dare loro un effetto più plastico.

ESPRESSIONI DEL VOLTO - MATITA E INCHIOSTRAZIONE

In questo studio di espressioni del volto ho cercato di rendere il tutto con pochi segni. Provate a riprodurre tali espressioni a matita e poi inchiostratele. Notate che in alcune illustrazioni ho evidenziato il ripasso a pennello con china molto diluita grigia e, a pennarello, con segni più scuri; in altre ho evidenziato il ripasso a pennello con china rossa per facilitarvi nell'individuare i tocchi a pennello e quelli a pennarello. Il vostro obiettivo finale è quello di memorizzare più espressioni possibili e poi provare a riprodurle.

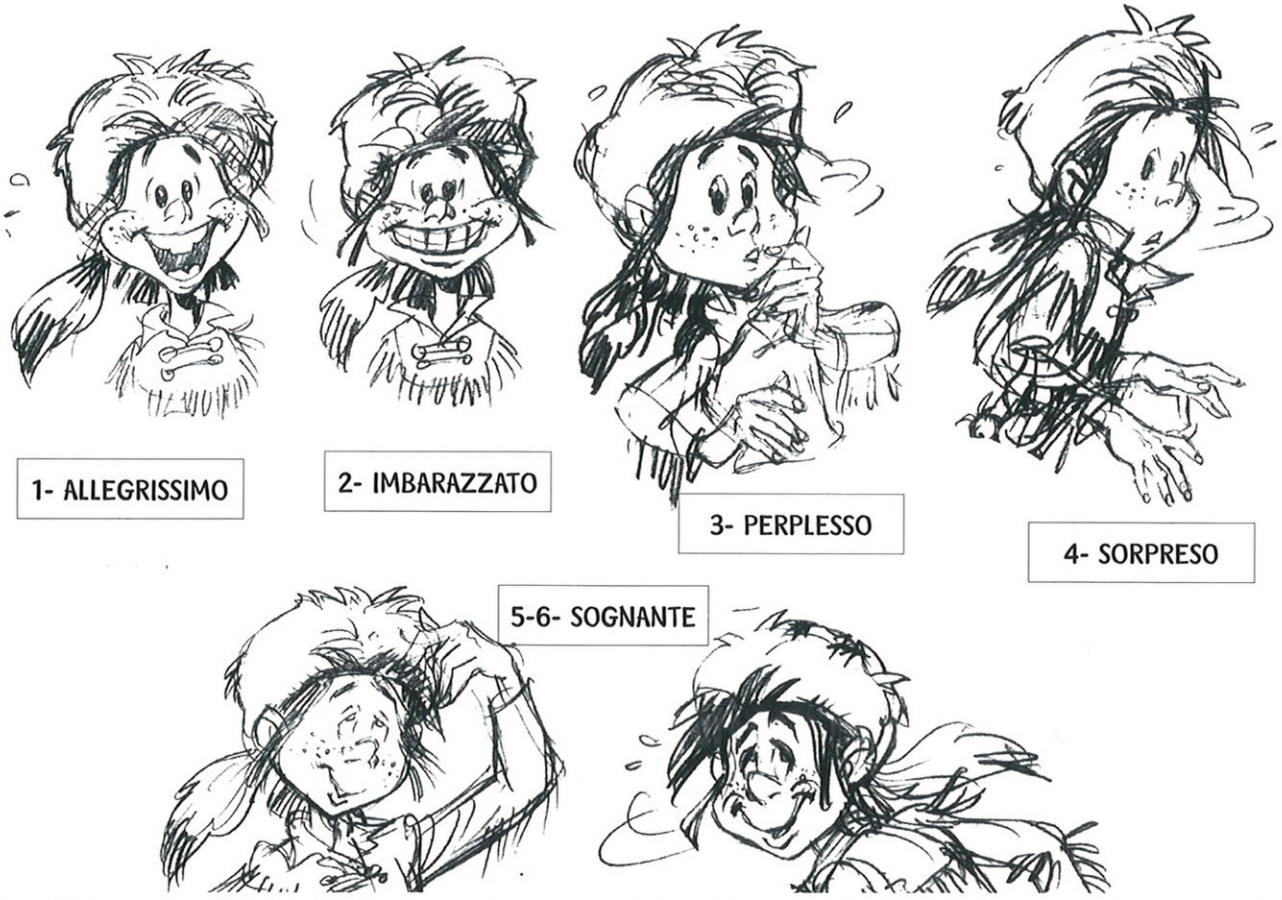


1- ALLEGRO | 2- STUPITO | 3- ARRABBIATO | 4- MOLTO ARRABBIATO

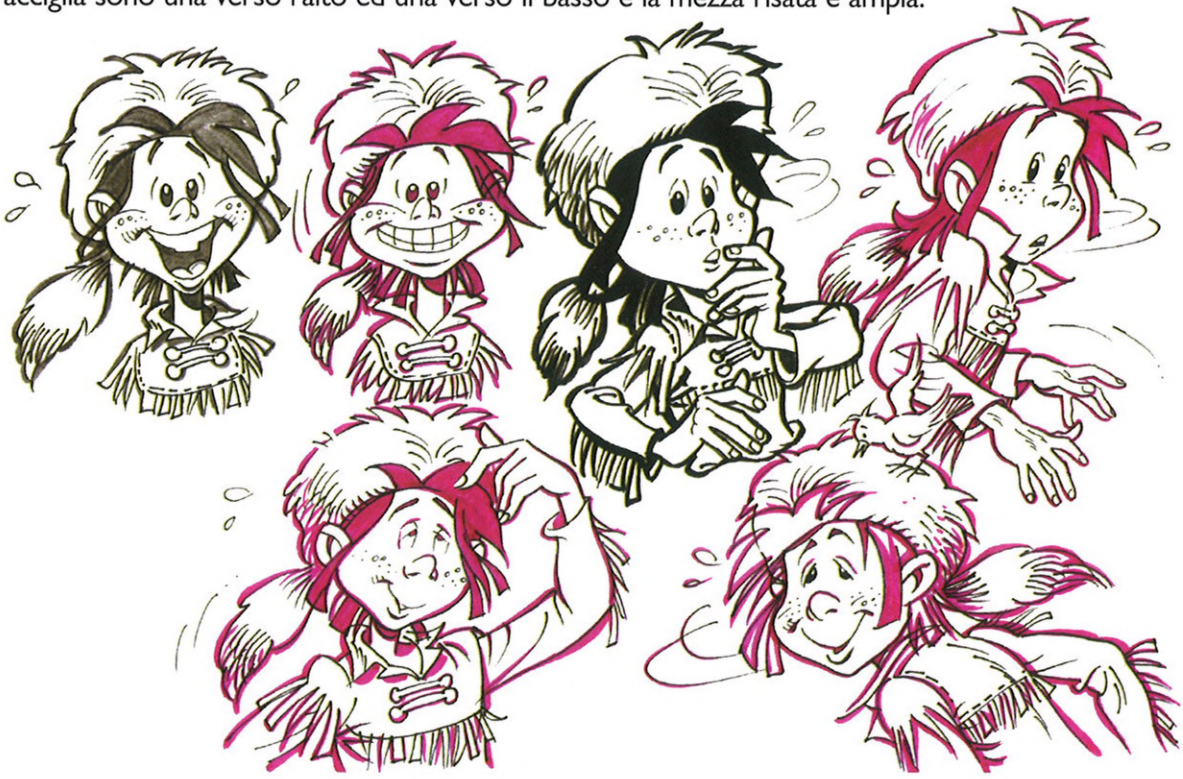


Nella figura 1 notate come l'espressione di allegria è resa dalle sopracciglia molto alte, dagli occhietti sgranati e dalla bocca all'insù. Nella 2 gli occhi rimangono simili alla prima, ma la bocca è simile alla vocale O e i muscoli facciali sono all'ingiù. Nella 3 gli occhi sono socchiusi e le sopracciglia sono all'ingiù, la bocca ha un movimento che parte dal basso, va verso l'alto e poi torna bruscamente giù. Nella 4 vengono marcati ulteriormente i tratti caratteristici della figura 3.

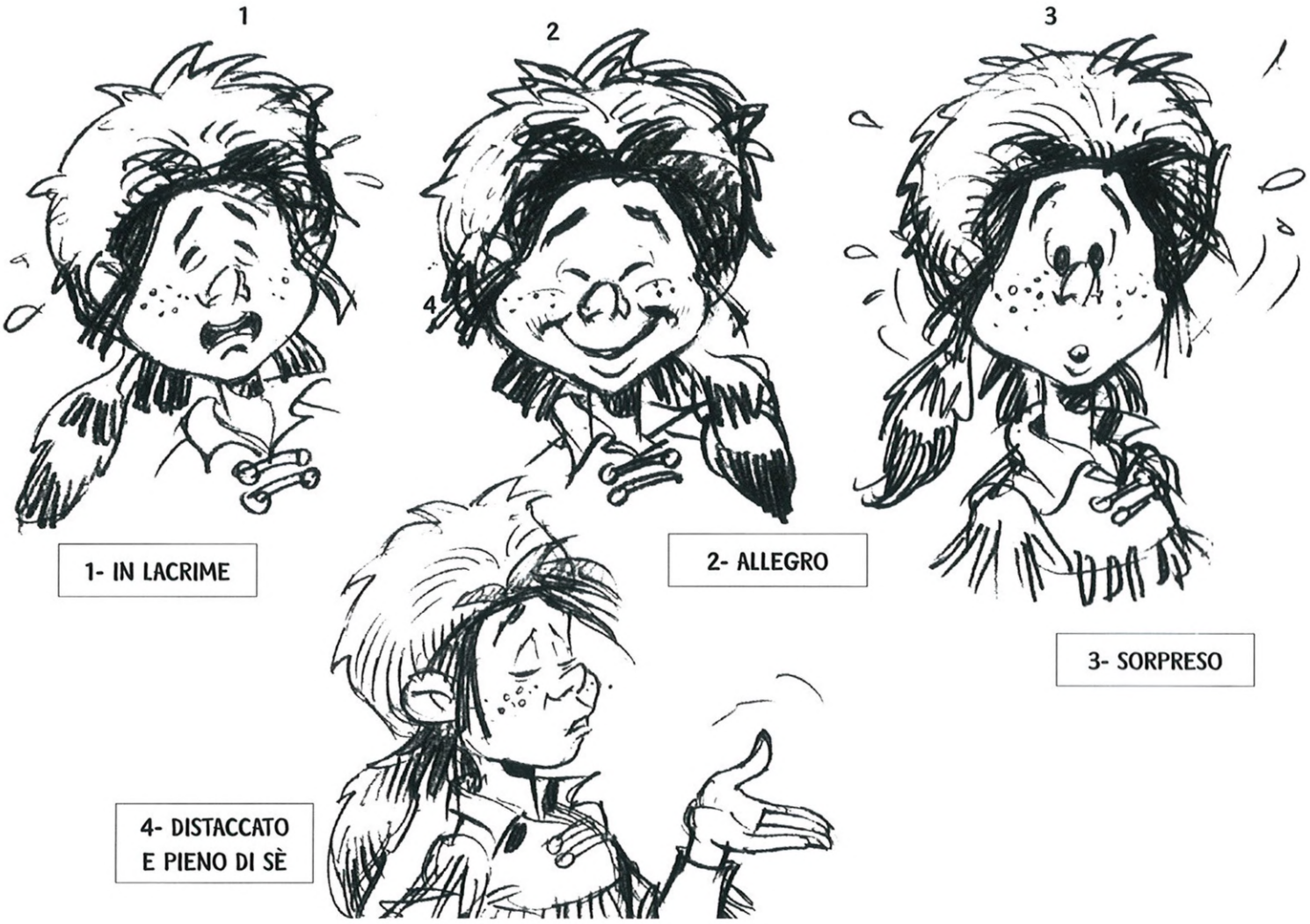
Nella figura 1 l'espressione è di palese allegria: la bocca è aperta al massimo, i muscoli facciali sono all'insù e le sopracciglia sono alte. Nella 2 la risata è timida e a denti stretti. Nella 3 la bocca è piccola e a forma di U, le sopracciglia sono alzate. Nella 4 le sopracciglia sono all'insù e la bocca è stretta e semichiusa. Anche la gestualità delle mani accentua l'espressione.



Nella 5 gli occhietti sono all'insù, è abbozzato un mezzo sorriso e la mano contribuisce a completare l'espressione. Nella 6 le sopracciglia sono una verso l'alto ed una verso il basso e la mezza risata è ampia.

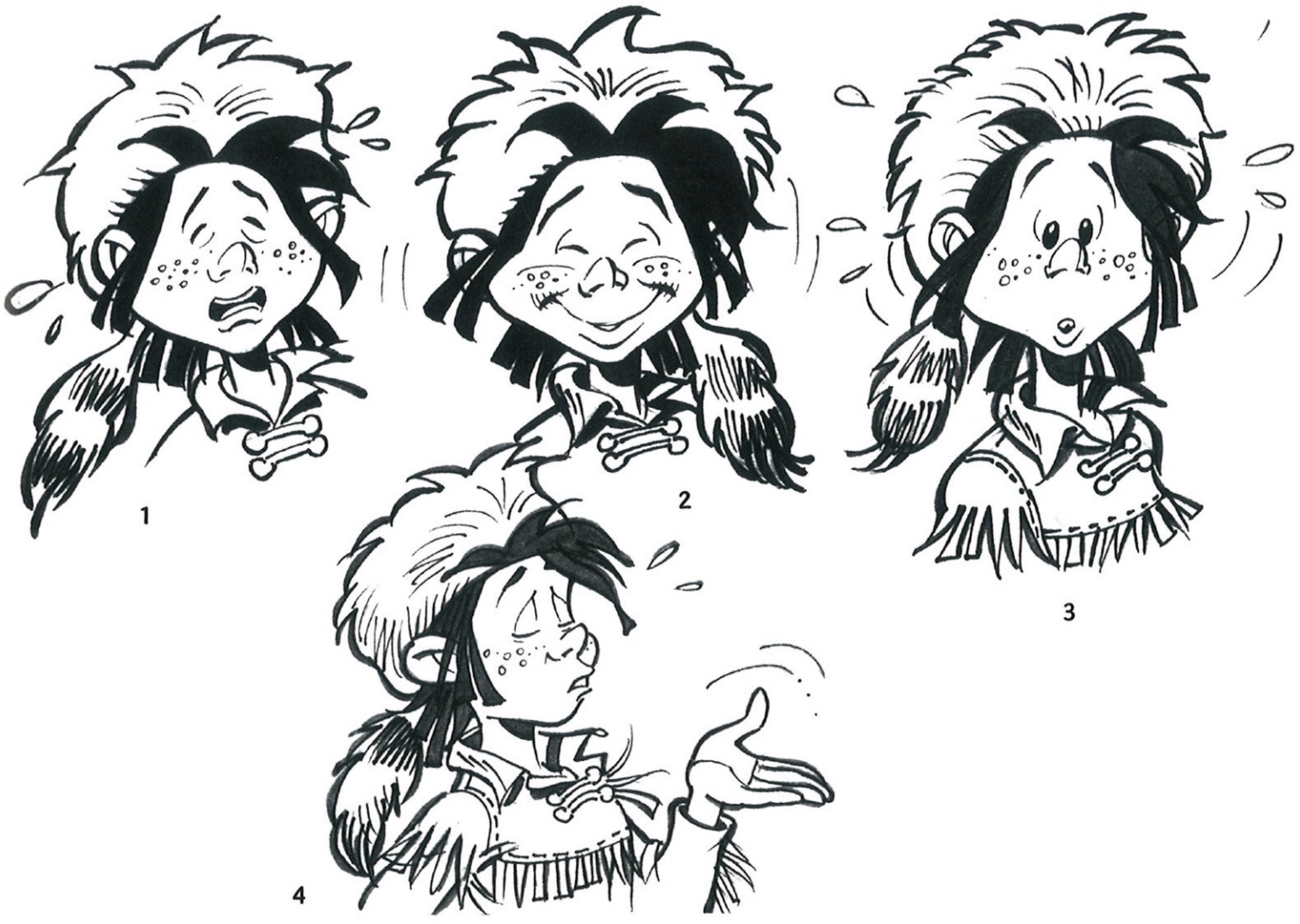


Nell'esempio 1 le sopracciglia si stringono verso l'alto e la bocca è rivolta all'ingiù. Nel numero 2 le sopracciglia sono all'insù, gli occhi sono a mandorla e la bocca si allarga in un sorriso; nell'esempio 3 la bocca è a forma di vocale O. Nell'ultimo esempio le sopracciglia sono all'insù, la bocca è socchiusa ed all'ingiù e gli occhi sono chiusi.
Il gesto della mano aiuta molto a rendere l'espressione più intensa.



Quando disegnate, cercate di dare espressività al segno variandolo nello spessore; pressate cioè la matita per mettere in evidenza le parti che caratterizzano il personaggio. Un segno vario nello spessore, inoltre, dà un maggiore senso del volume.

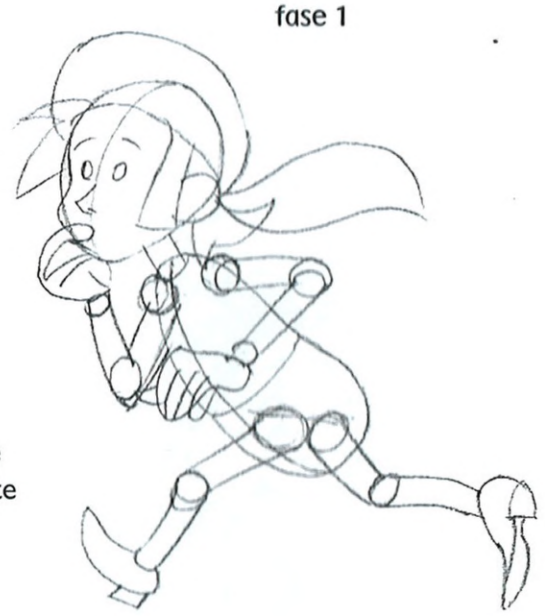
Notate inoltre come la testa reclinata all'indietro concorra alla descrizione delle differenti espressioni del personaggio. Nell'esempio numero 3 il busto è di 3/4 mentre il volto è visto frontalmente e questo accentua maggiormente l'espressione del personaggio. Il nostro trapper, infatti, è colto nell'attimo in cui si gira verso l'osservatore. La posizione di 3/4 e l'inclinazione all'indietro invece accentuano l'espressività della figura 4.



STUDIO DEL PERSONAGGIO MAGRO NEL FUMETTO COMICO

GIOVANE TRAPPER

fase 1



Fase 1 – Nell'esempio 1 il nostro primo personaggio è semplicemente abbozzato (v. *Disegno e similitudini* pag. 29). Tracciate un ovale per il volto, rifinendo la guancia sinistra. Tracciate l'asse mediano del volto, che in questo caso è spostato a sinistra dell'ovale perché il personaggio è ritratto di ¾. Disegnate un piccolo cilindro per il collo; per il busto e il sedere disegnate una forma che ricorda un fagiolo. Per le braccia e le gambe create dei piccoli cilindri e raccordateli fra loro con delle sfere (Vedi capitolo 4).
Racchiudete la mano in una forma a cucchiaio (vedi pagina 32) . Rifinite il volto dotandolo di occhi, naso, lentiggini e berretto. Semplificate quest'ultimo attraverso una forma geometrica più semplice.

fase 2

Fase 2 – Seguendo l'esempio, date un chiaroscuro incrociato alla costruzione del personaggio. La luce viene da sinistra - questo esercizio vi permette di appropriarvi del suo volume (vedi a pag. 54).

CONSIGLIO

Se dovete correggere qualche errore, un segno sbagliato o troppo grosso da assottigliare, usate la tempera bianca diluita: col pennello sbiancate la parte interessata, poi ridisegnatela e inchiostratela di nuovo.

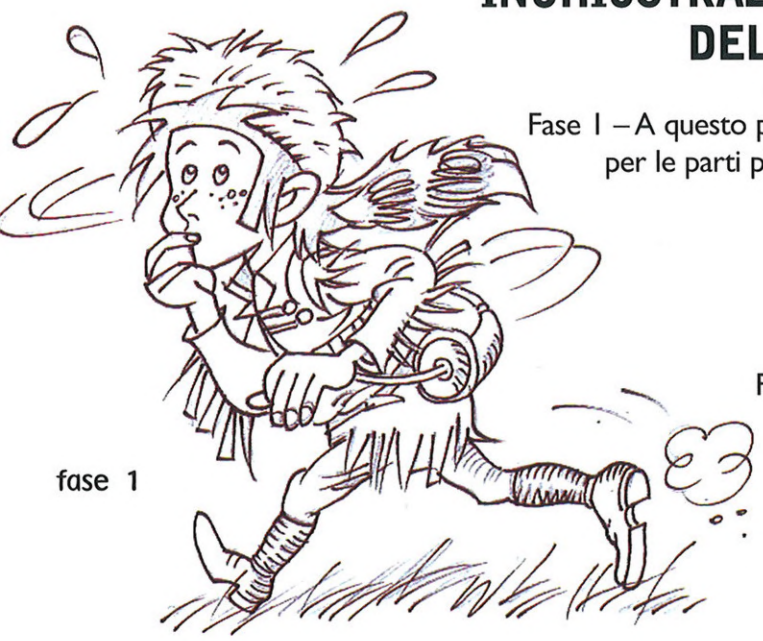
Fase 3 - Il disegno, a matita, viene elaborato inserendo gli abiti, i riferimenti ambientali e precisando meglio i particolari anatomici.

fase 3

fase 4

Fase 4 – Qui vediamo il disegno inchiostrato.
L'inchiostrazione qui è leggermente diversa da quella sperimentata nelle pagine precedenti: è più semplice e si presta meglio per inchiostrare le figure piccoline e complesse che risulterebbero difficoltose se inchiostrate solo a pennello. Userete quindi una inchiostrazione mista (pennarello-pennello, vedi pagina successiva).

INCHIOSTRAZIONE PENNARELLO-PENNELLO DEL PERSONAGGIO MAGRO



fase 1

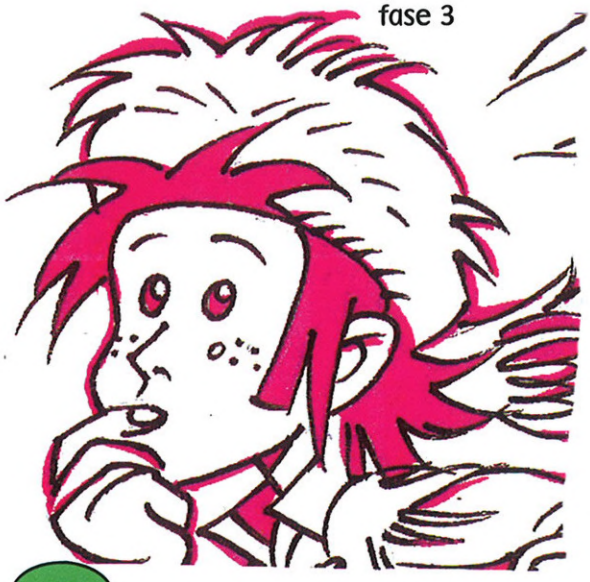
Fase 1 – A questo punto ripassate tutto il disegno con il pennarello 001. Usate, per le parti più piccole e più delicate, lo 005. Ricordate di creare tratti di uguale pressione in tutto il disegno.
Usate il pennarello anche per riempire gli occhi.

Fase 2– Successivamente aumentate il tratto del pennarello in alcune sue parti, per dare un effetto più robusto e plastico. Nell'esempio 2 ho usato la china rossa e un pennello n. 2 di martora per permettervi di distinguere le parti ripassate a pennello da quelle ripassate a pennarello.

NOTA

Ho usato questo metodo di inchiostrazione per tutti i disegni del libro allo scopo di facilitarvi la loro esecuzione. Per le parti a pennello utilizzate i segni precedentemente imparati e girate il foglio per facilitarvi l'esecuzione (v. pagine precedenti).

fase 2



fase 3

Fase 3 – Qui ho ingrandito un particolare, per mostrarvi meglio i segni del pennello.

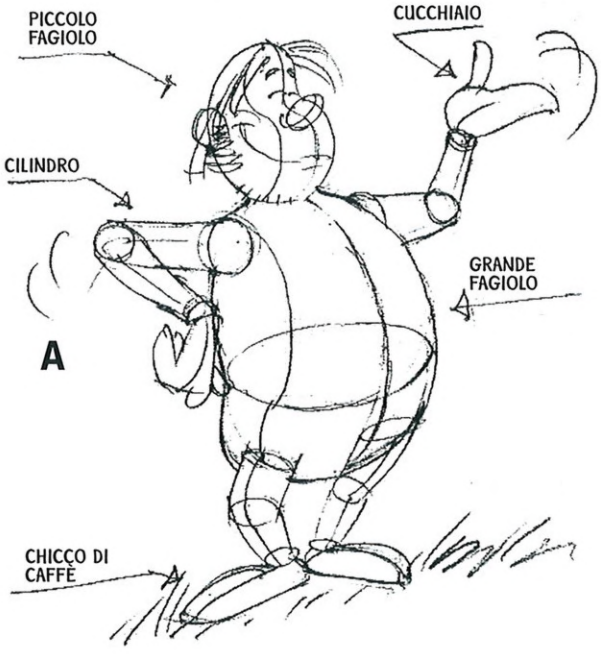
CONSIGLIO

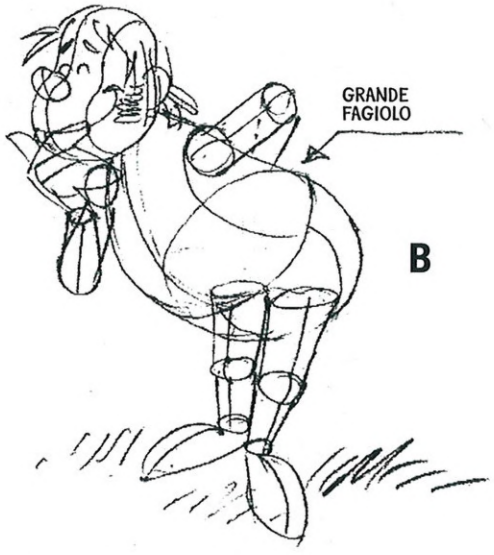
Se trovate difficoltà eccessive ad inchiostrare questo disegno perché troppo piccolo, ingranditelo e poi inchiostratelo.
Più avanti, quando avrete più dimestichezza con questa tecnica, potrete cimentarvi con disegni più piccoli.

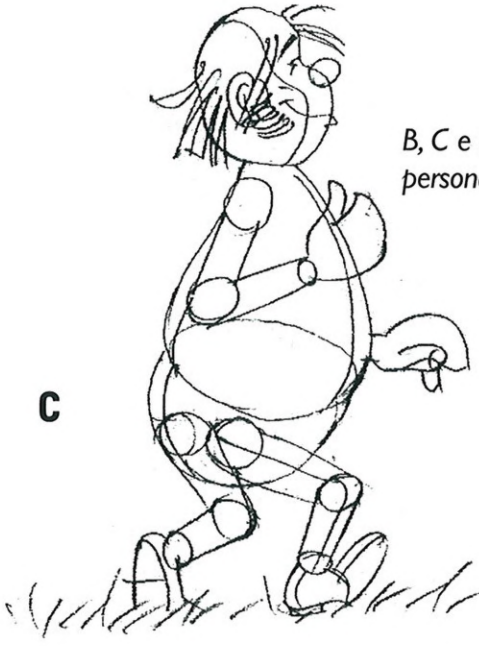
STUDIO DEL PERSONAGGIO GRASSO NEL FUMETTO COMICO

Qui vi propongo lo studio di un altro personaggio, grassottello e con barbetta spelacchiata. Tracciate la testa che ricorda una piccolo fagiolo, (il volto è di 3/4). Quindi tracciate l'asse mediano, disegnate il corpo che somiglia a un grande fagiolo; per braccia e gambe disegnate dei cilindri e per i piedi usate una forma che ricorda un chicco di caffè. Chiudete le mani in uno schema a cucchiaio.

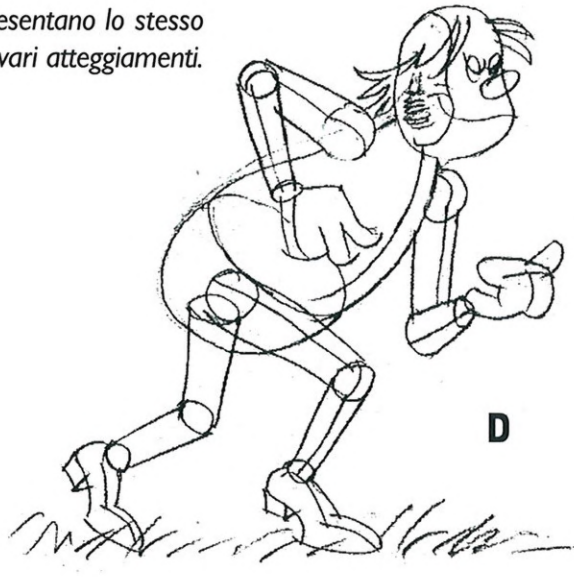
disegno inchiostrato





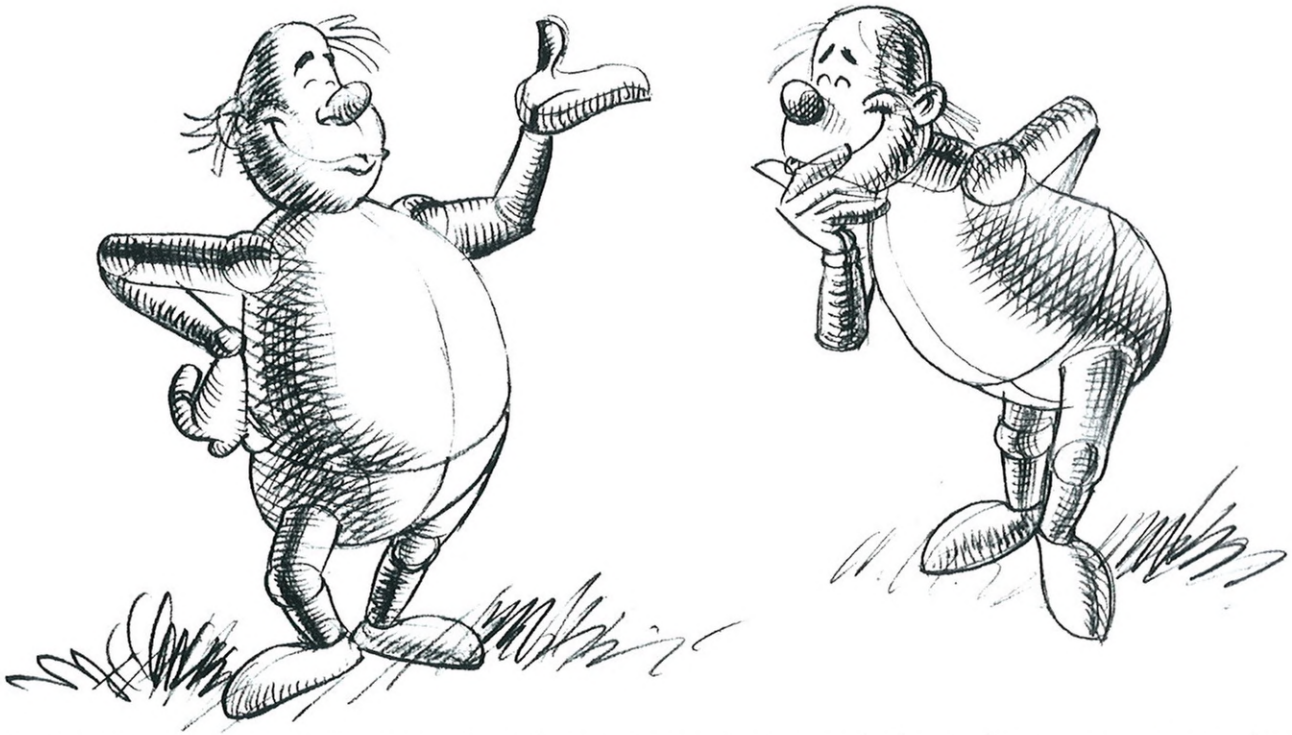


B, C e D rappresentano lo stesso personaggio in vari atteggiamenti.

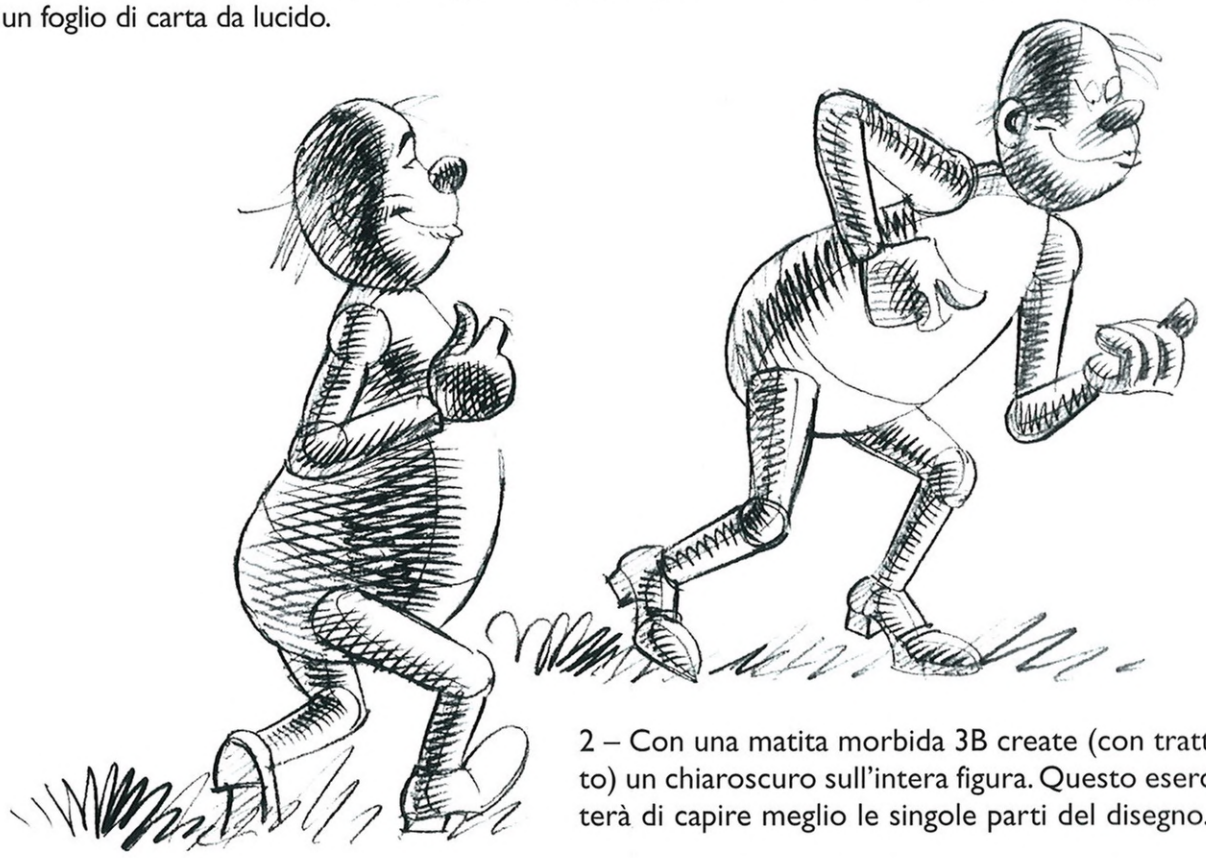


STUDIO DEL PERSONAGGIO CON CHIAROSCURO VOLUMETRICO

In questa pagina vi propongo uno studio ulteriore a matita per impadronirvi del volume del personaggio.

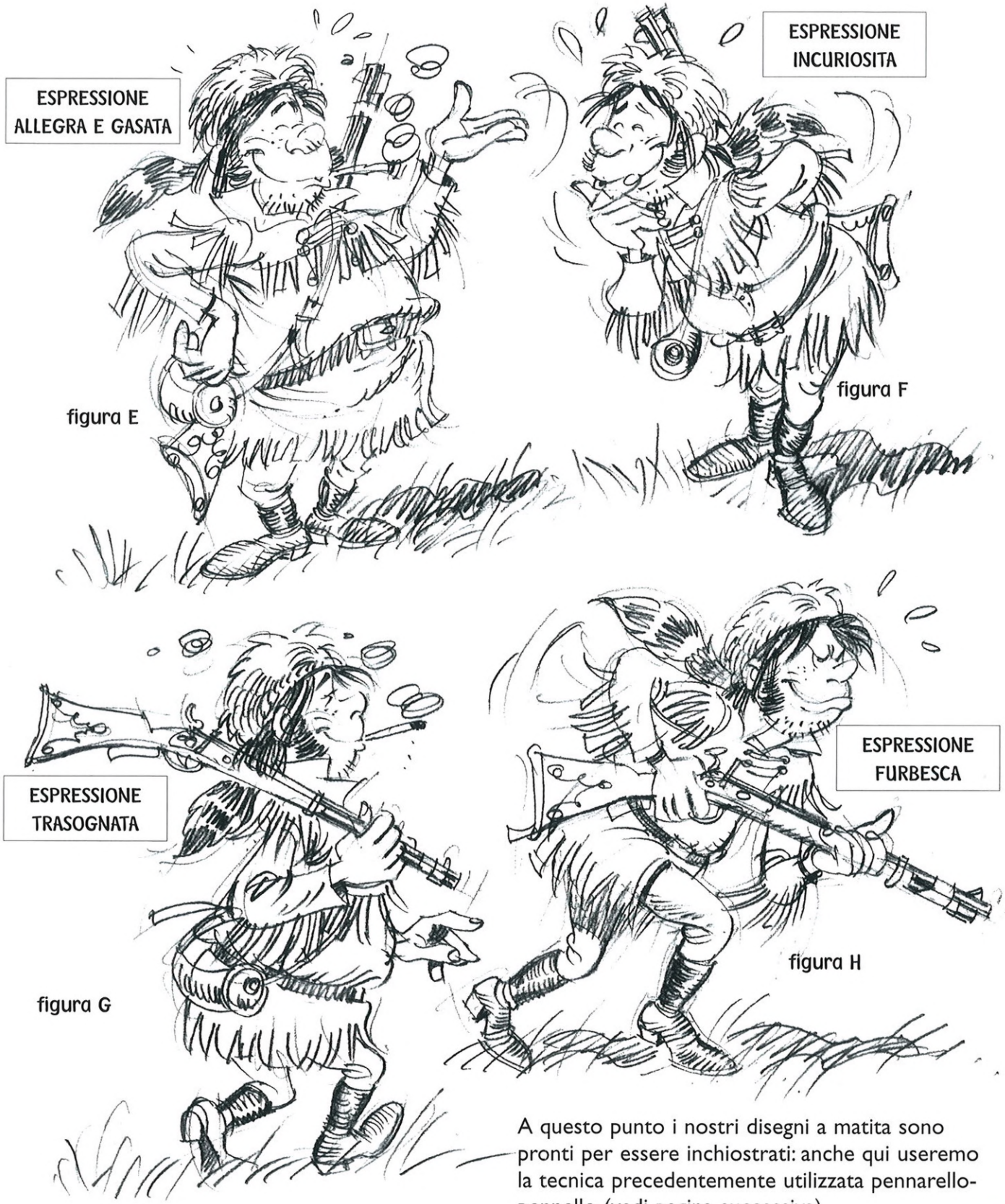


1 – Lucidate la costruzione del personaggio della pagina precedente usando il piano luminoso oppure, in alternativa, su un foglio di carta da lucido.



2 – Con una matita morbida 3B create (con tratteggio incrociato) un chiaroscuro sull'intera figura. Questo esercizio vi permetterà di capire meglio le singole parti del disegno.

Per realizzare i disegni di questa pagina, riprendete la costruzione della figura A (vedi pag. 53) e rifinitela nei particolari dell'abbigliamento e dei vari dettagli (vedi figura E). Fate lo stesso con le figure B-F, C-G e D-H.



A questo punto i nostri disegni a matita sono pronti per essere inchiostrati: anche qui useremo la tecnica precedentemente utilizzata pennarello-pennello (vedi pagina successiva).

INCHIOSTRAZIONE CON TECNICA PENNARELLO-PENNELLO DEL PERSONAGGIO GRASSO

Per quanto riguarda l'inchiostrazione, anche qui userete la tecnica del pennarello-pennello usata per il giovane trapper. Ripassate le figure 1-2-3-4 con i pennerelli 001 e 005 e dopo ripassate il segno del pennarello con il pennello, per ingrossare una parte del tratto (anche in questo caso ho usato la china rossa per permettervi di distinguere bene i segni del pennarello e del pennello).

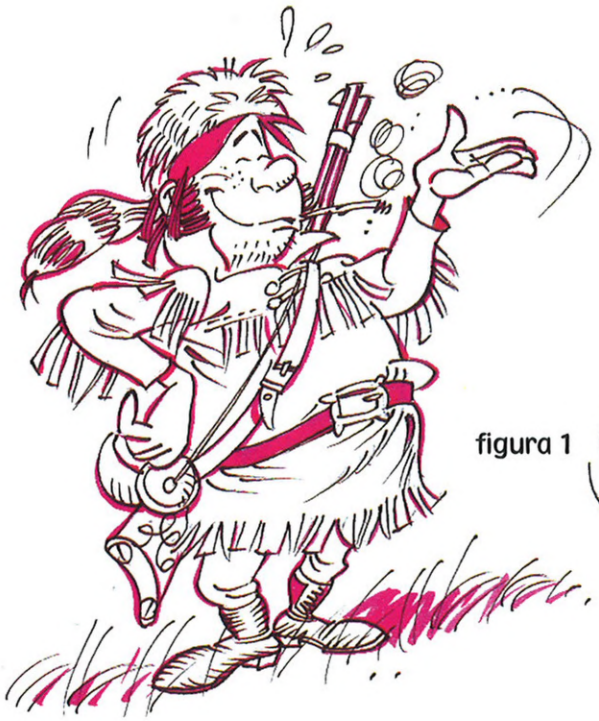


figura 1

Particolare ingrandito della figura 1

figura 2

figura 3

figura 4

INSERIMENTO DEL PERSONAGGIO IN UNA COMPOSIZIONE

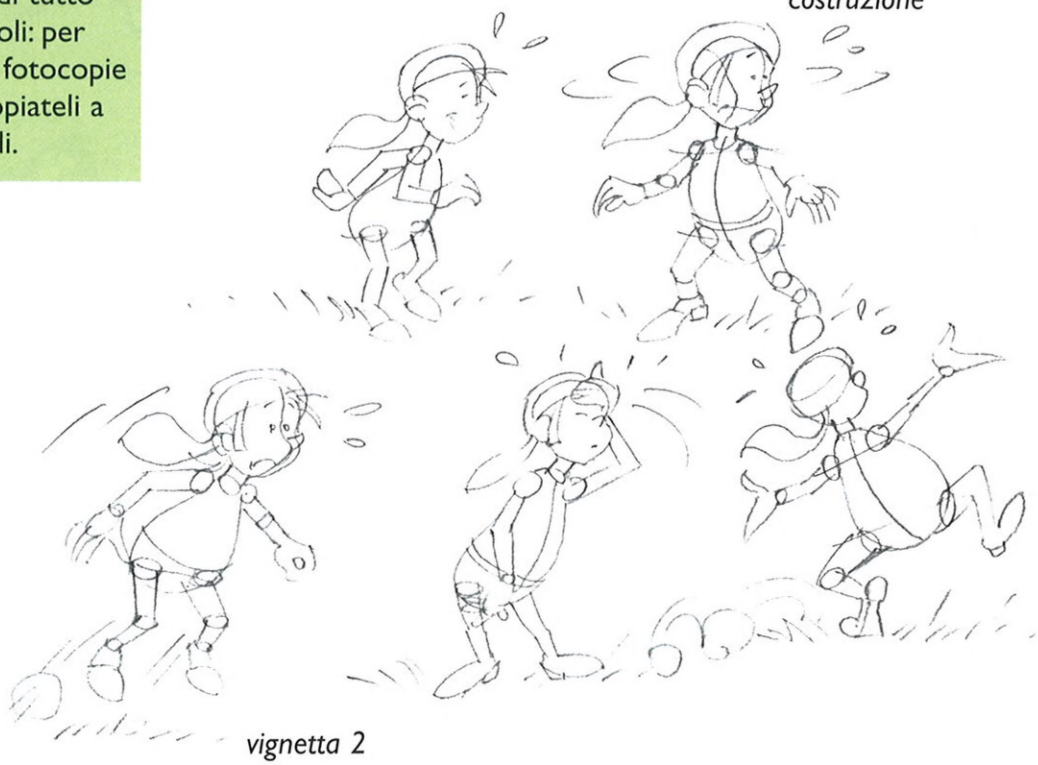
In questa pagina ed in quelle che seguiranno ritroviamo il personaggio delle pagine precedenti, il giovane trapper, disegnato in una vasta gamma di pose. Notate come nell'atteggiamento del corpo (insieme all'espressione del viso e la gestualità delle mani) stia il segreto e la forza del personaggio. Esercitatevi a copiare queste pagine a partire da questa, dove trovate la prima costruzione.

vignetta 1
costruzione

CONSIGLIO

I disegni di questa pagina e di tutto il capitolo sono molto piccoli: per facilitarvi il compito, fate delle fotocopie in A3 o più grandi. Quindi copiateli a matita ed inchiostrateli.

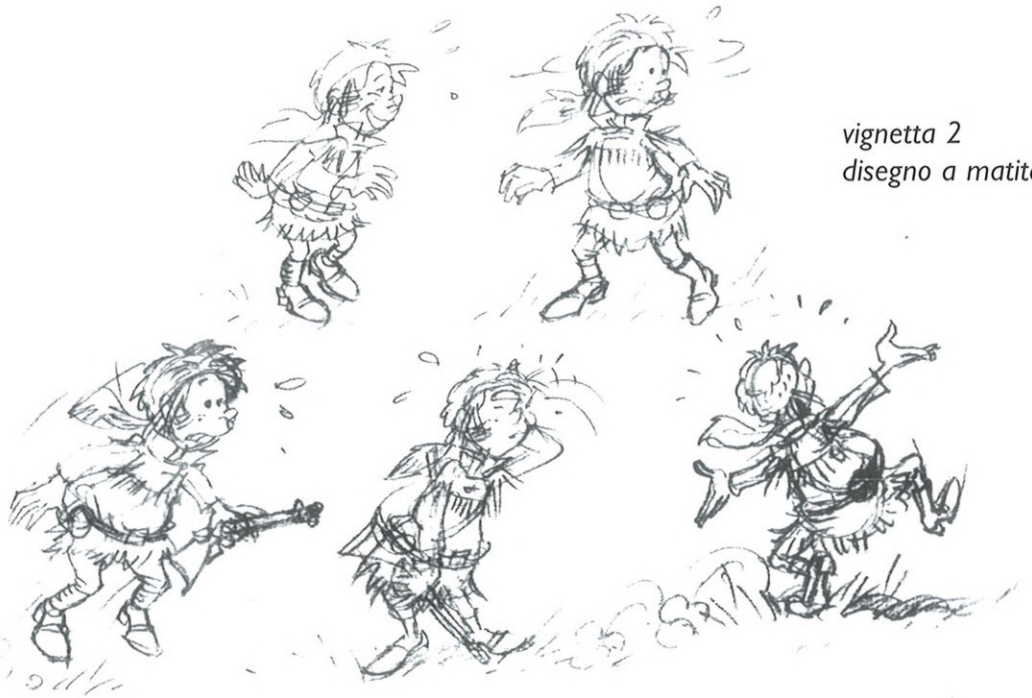
Nella pagina successiva trovate i disegni a matita "non rifiniti" nei particolari, i quali saranno aggiunti nella fase di inchiostrazione che troverete nelle pagine seguenti.



vignetta 2
costruzione

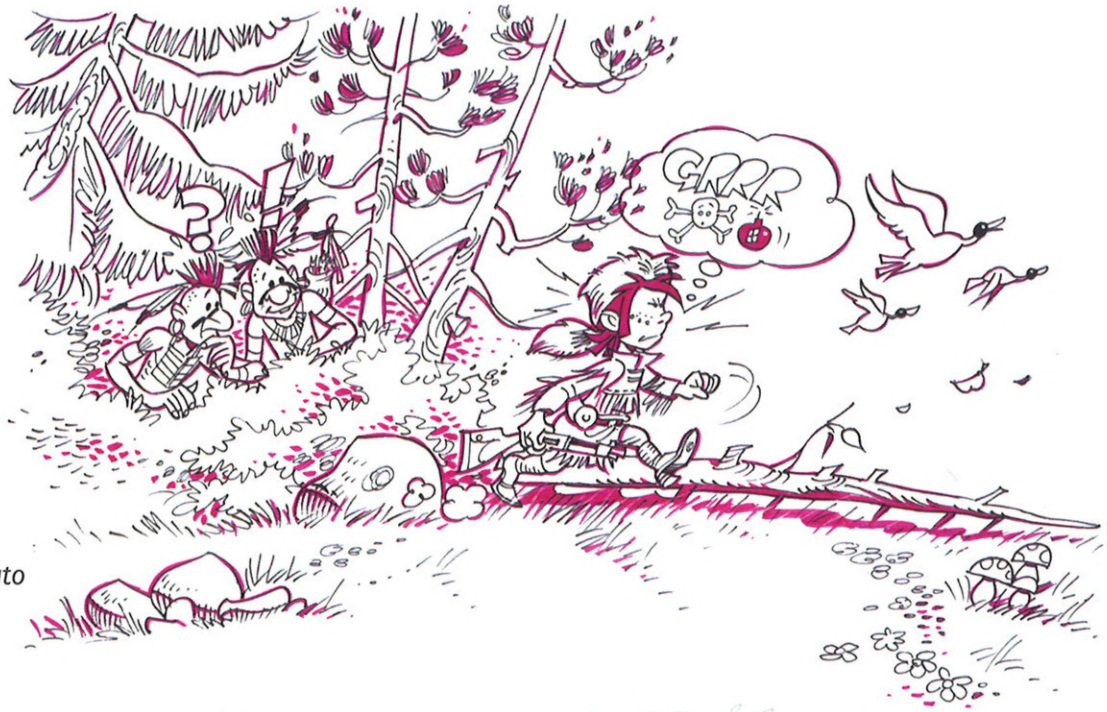
Un esercizio che dovete provare a fare quando copiate questi disegni, è quello di sforzarvi di memorizzare gli atteggiamenti e poi tentare di ridisegnarli a memoria, senza avere davanti il modello da copiare. Non buttatevi giù se inizialmente non riuscirete bene in questa operazione, ci riuscirete più avanti: il cervello funziona come un computer ed è proprio sforzandovi a memorizzare i dati che essi verranno registrati.

vignetta 1
disegno a matita



vignetta 2
disegno a matita

Qui di seguito, ritroviamo le vignette della pagina precedente. Qui ho usato la china rossa nella prima figura e quella grigia nelle altre figure per differenziare i tratti fatti con il pennarello e quelli fatti con il pennello. Fate anche qui due fotocopie ingrandite formato A3, una per la singola figura superiore ed un'altra per i personaggi inchiostrati in grigio. Ciò vi faciliterà l'esecuzione e vi permetterà di vedere bene le parti inchiostrate. Per chi trova particolari difficoltà nell'inchiostrazione consiglio, inizialmente, di imparare a padroneggiare bene solo un paio di segni. Una volta imparati questi segni proverete ad inserire nell'esecuzione un terzo segno e così di seguito.



vignetta 1
disegno inchiostrato
con china rossa

vignetta 2
disegno inchiostrato
con china grigia

Esercitatevi in queste costruzioni. Ho cercato di variare il più possibile gli atteggiamenti in modo che riusciate, memorizzandoli, ad impadronirvi sempre di più del personaggio. La gestualità come dicevamo nelle pagine precedenti, è importante. Notate come nella figura1 l'espressione di paura è accentuata dal corpo con il busto e le mani protesi in avanti. Il passo guardingo della figura 2 è accentuato dalla mano che conduce il dito alle labbra. Nella figura 3 l'atteggiamento di sorpresa del volto è accompagnato dal busto proiettato in avanti e, per contrasto, dalle mani aperte proiettate all'indietro. Nella figura 4 il personaggio sta spiegando qualcosa a qualcuno e ciò è accentuato dalla gestualità della mano aperta e dal busto proiettato in avanti. L'atteggiamento statico della figura 5 descrive bene l'atteggiamento rilassato. Nella figura 6, il personaggio ha gli occhi chiusi: reazione istintiva al colpo in testa ricevuto.

figura 6

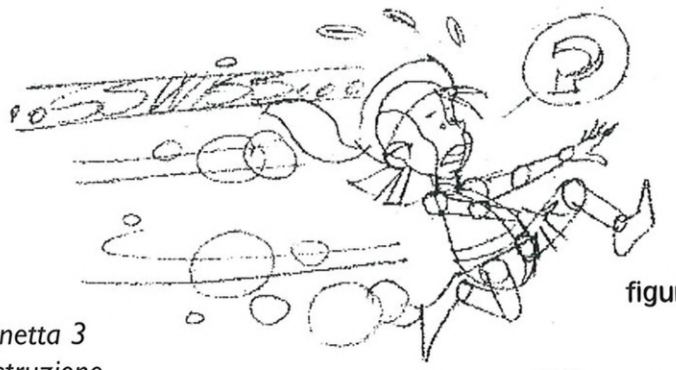


figura 1

figura 2

vignetta 3
costruzione

figura 3

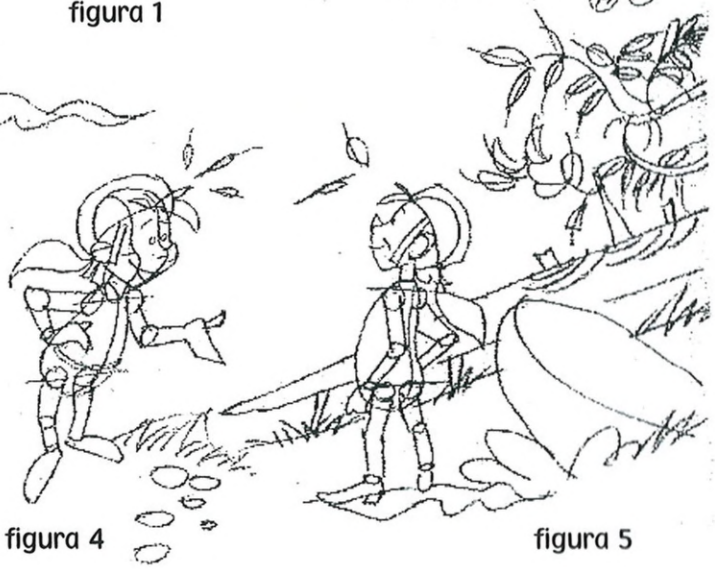


figura 4

figura 5

Rifinite le costruzioni della pagina precedente seguendo i disegni di questa pagina. Per le rifiniture dei particolari osservate la pagina che segue, dove troverete l'inchiostrazione degli stessi.

figura 6

figura 2

figura 1

figura 1

vignetta 3
disegni a matita

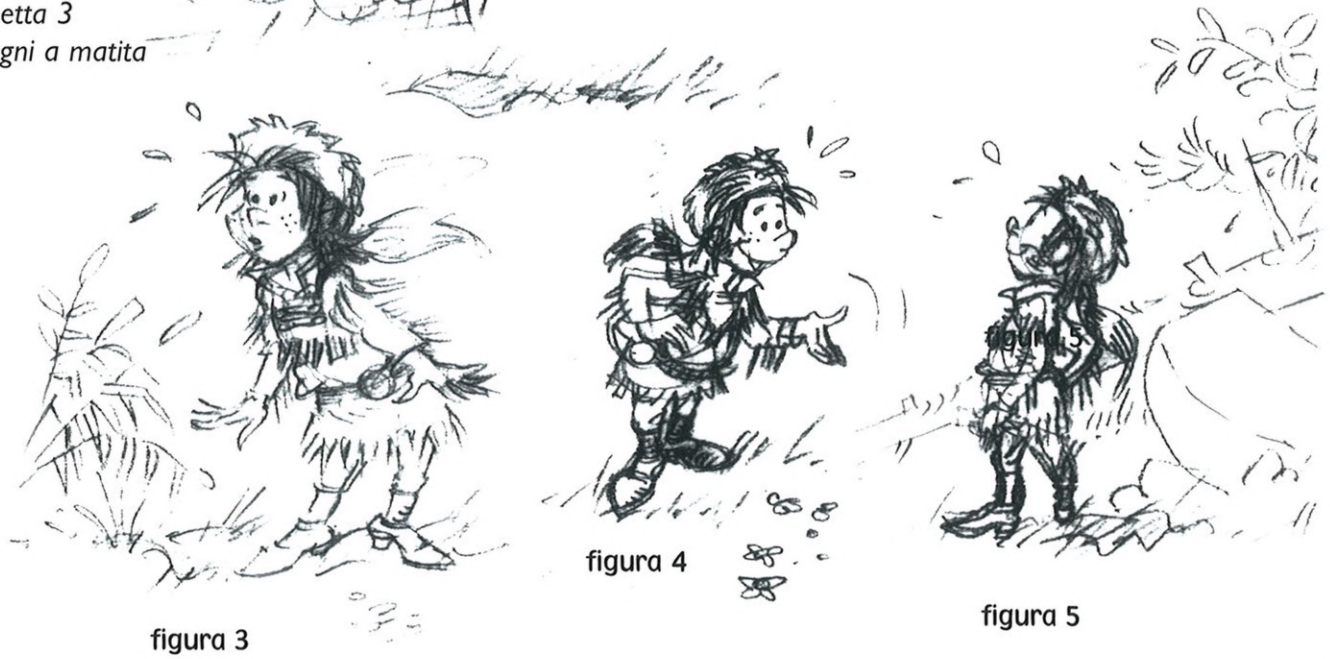


figura 3

figura 4

figura 5

Osservate la figura 6 inchiostrata. Notate come gli elementi disegnati con tratti più marcati emergono: tramite l'uso di tratti spessi tali elementi appaiono più vicini. Notate invece l'albero sulla sinistra: i segni sottili con cui è stato disegnato lo pongono in secondo piano. Userete quindi l'inchiostratura a pennello (più grossa) per tutto ciò che è in primo piano, userete invece quella a pennarello (più sottile), man mano che gli elementi si allontanano verso il fondo del paesaggio.

figura 6

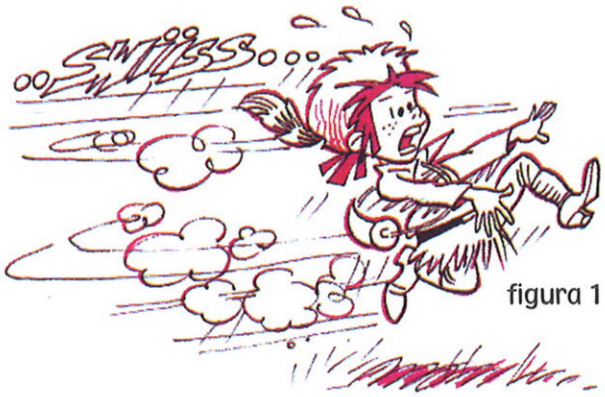


figura 1

vignetta 3
disegni inchiostrati
con china rossa

figura 2

figura 3

figura 4

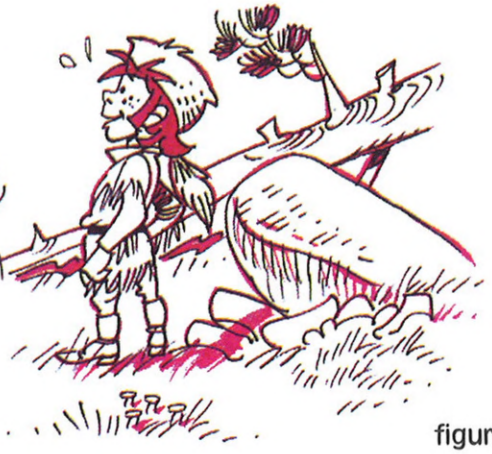


figura 5

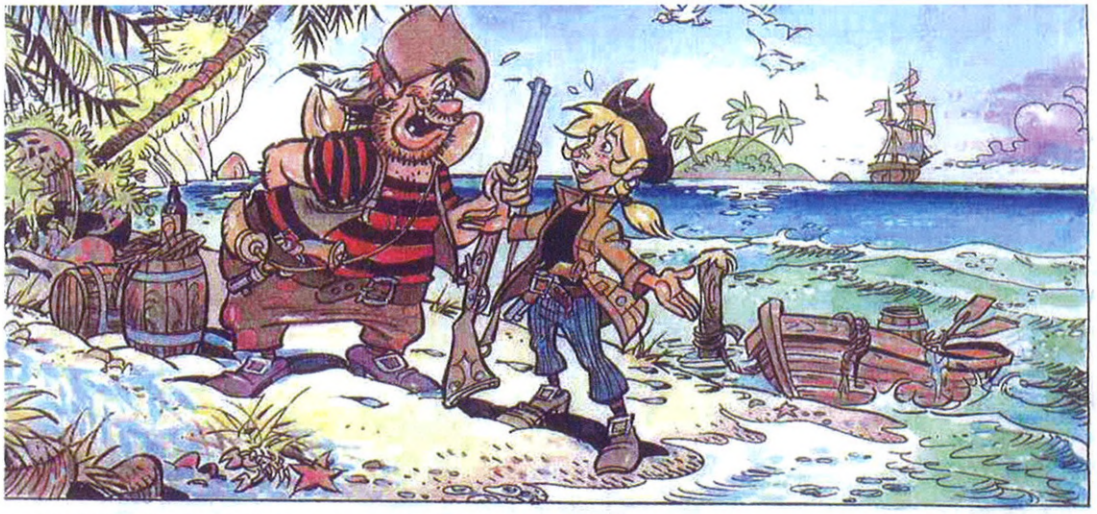
COLORARE UN FUMETTO

Fino ad ora ci siamo soffermati sui disegni a fumetti in bianco e nero. Ora proviamo a colorarli.
Per colorare questa tavola ho usato gli acquarelli. Se usate gli acquarelli dovete stendere prima le tinte chiare e più luminose e solo successivamente potete passare alle tinte più scure. In basso, per l'erba, ho usato delle matite colorate. Per le parti più in luce quali i riflessi bianchi sul viso, le braccia, le mani e le labbra dei personaggi sono intervenuto, alla fine, con tocchi di tempera bianca.

Tavola colorata con acquarelli, matite colorate e tempera bianca
Misura originale 35 x 20 cm

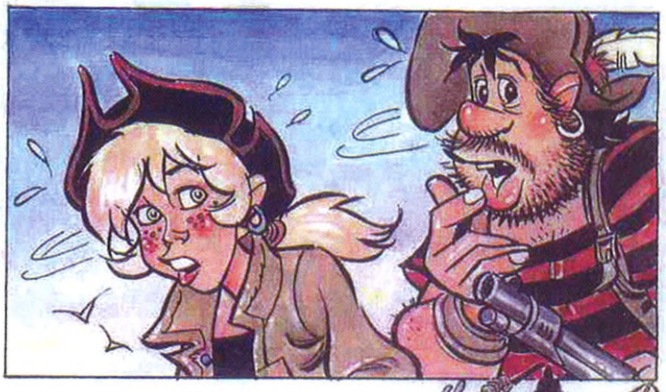
Copiate questa tavola, colorata con gli acquarelli e le tempere (misura originale 28 x 40), cercando, anche qui, di intuire la costruzione dei personaggi. Nella vignetta 1 dipingete prima il cielo, il mare e la sabbia, dopo di che passate a colorare le figure e i vari elementi che caratterizzano il disegno. Solo alla fine ho definito alcuni particolari con piccoli tocchi a tempera, (l'effetto bluastro dell'ombra delle foglie a sinistra del personaggio grasso l'ho ottenuto miscelando tempera in tubetto bianca e blu. Lo stesso effetto bluastro lo trovate anche nei pantaloni del personaggio grasso, nel ferro che circoscrive i barili, nelle ombre proiettate dai personaggi sulla sabbia e, nelle vignette 2 e 4, anche nelle foglie).
Trovate, inoltre, dei tocchi di tempera bianca nei visi dei personaggi.

vignetta 1

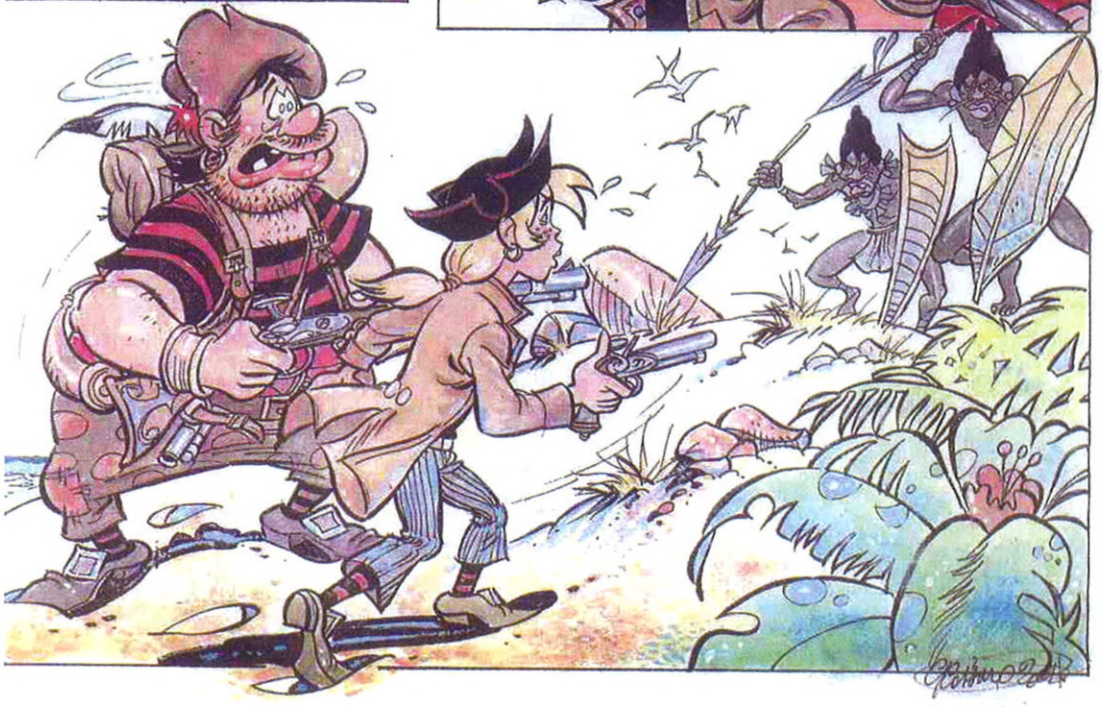


vignetta 2

vignetta 3



vignetta 4



ESERCIZIO

Ora vi propongo due tavole inchiostrate da colorare. Ingranditele a vostro piacimento e poi coloratele: il lavoro vi viene semplificato grazie alla tavola già colorata proposta nella pagina a fianco. Cercate però di personalizzare il vostro lavoro inserendo elementi originali, frutto della vostra immaginazione e del vostro estro!

Tavola inchiostrata pennarello-pennello
Misura originale 35 x 25 cm

Tavola inchiostrata pennarello-pennello
Misura originale 40 x 29 cm

CAPITOLO 4

FUMETTO REALISTICO
FIGURA UMANA E STUDI
PROPORZIONI DELLA FIGURA MASCHILE

Un disegnatore di fumetti realistici deve, naturalmente, avere un'ottima conoscenza del corpo umano (maggiore di quella necessaria per il disegnatore del genere comico), al fine di saperlo disegnare correttamente. Solo conoscendone le proporzioni egli riuscirà a creare personaggi credibili, stilizzati e non: un concetto che, naturalmente, vale anche per oggetti e animali. Per quanto riguarda le proporzioni del corpo umano, esiste un canone, una misura ideale, ricavata dalla scultura classica greca, che suddivide il corpo umano in 8 parti principali.

1 L'ampiezza delle spalle è 3 volte la larghezza della testa e l'altezza della testa è circa 1/8 del corpo.

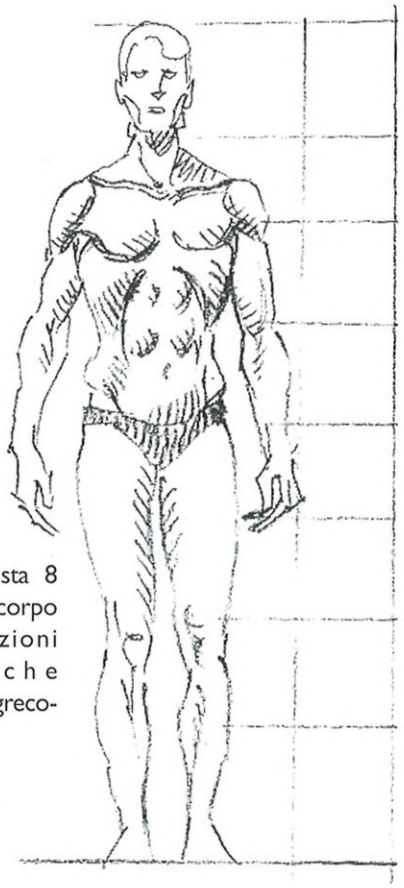
2 Dalla testa all'inguine abbiamo uguale misura che dall'inguine ai piedi.

3 Gli avambracci arrivano ai fianchi.

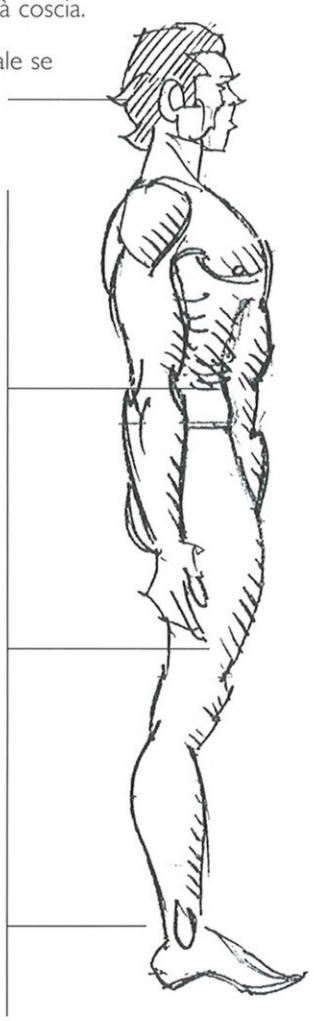
4 Le braccia con le mani aperte arrivano a metà coscia.

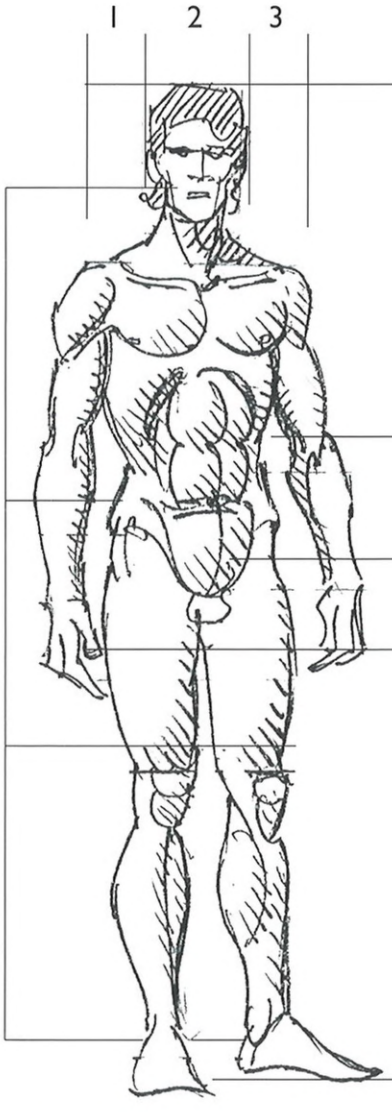
5 L'avambraccio è più corto del braccio (è uguale se consideriamo il braccio con la mano esclusa).

6 La coscia è più lunga della gamba, ma, se consideriamo la coscia partendo dai fianchi fino a metà della rotula e la gamba dall'inizio della stessa fino alla pianta dei piedi, sono uguali.



La testa sta 8 volte il corpo (proporzioni classiche dell'arte greco-romana).





NOTA

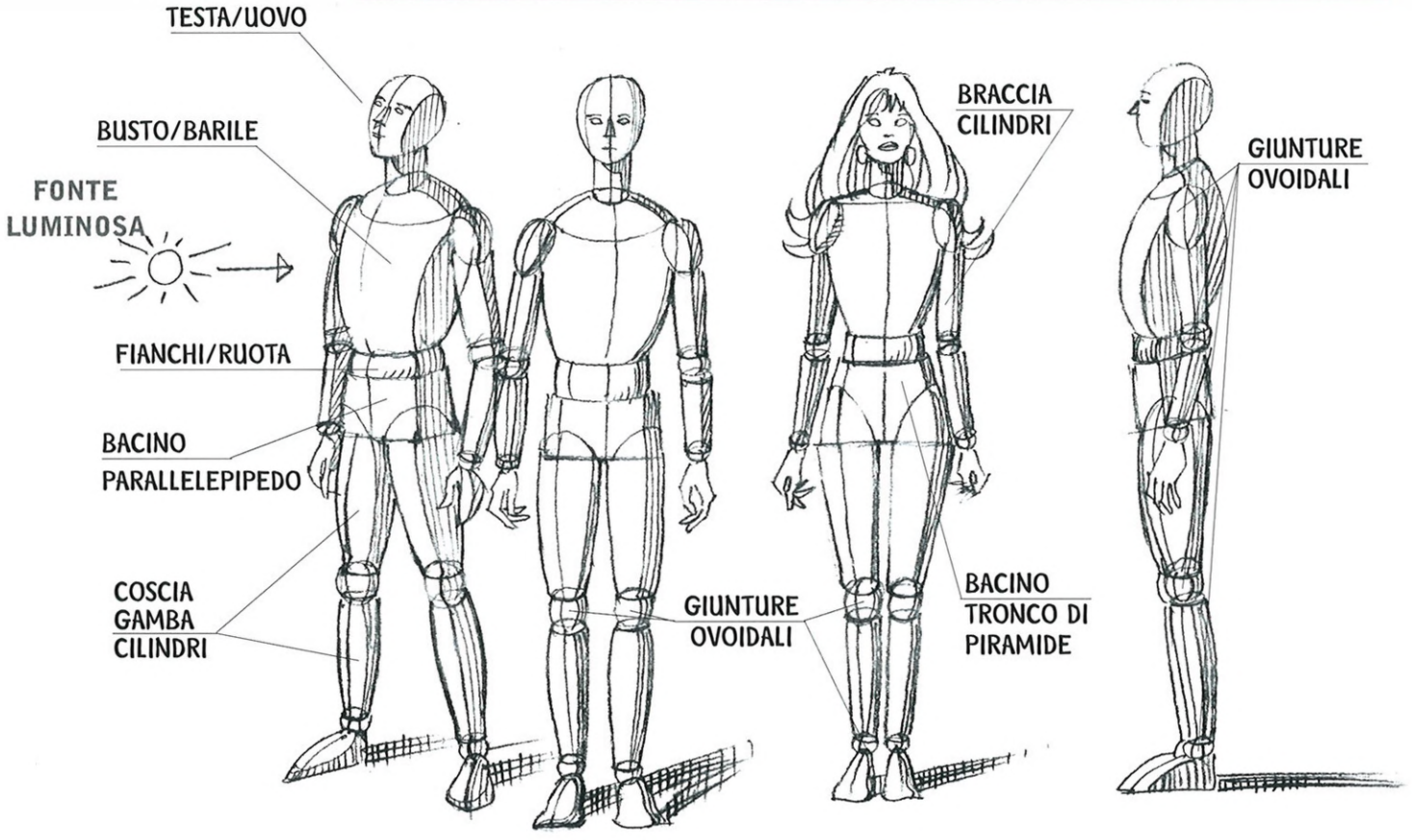
Tenete presente che, per la figura in scorcio, questo tipo di misurazione non è facilmente applicabile (vedi pag 70 e pag. 77 - *Prospettiva*).

SCHEMA SEMPLIFICATO DELLA FIGURA UMANA: ASSI E VOLUMI

Dopo aver appreso le proporzioni nel corpo umano, è arrivato il momento di disegnarlo. Per farlo dovete prima di tutto tracciare gli assi, linee di riferimento, nonché di stilizzazione, delle fondamentali parti del corpo: testa, clavicole, braccia, gambe, spina dorsale ed anca. Questi elementi ci danno l'idea della posa, delle proporzioni e del movimento del personaggio, scomponendolo in solidi semplici. Questo schema vale sia per la figura femminile che per quella maschile. La testa avrà la forma di un uovo, il collo di un cilindro, il busto di un barile, i fianchi di una ruota, il bacino di un parallelepipedo per l'uomo e di un tronco di piramide per la donna, le braccia e le gambe di cilindri, raccordati tra di loro da giunture ovoidali.

CONSIGLIO

Esercitatevi più volte con questo schema. Più avanti quando lo avrete assimilato, passate ad esercitarvi con il secondo schema, alla pagina seguente!

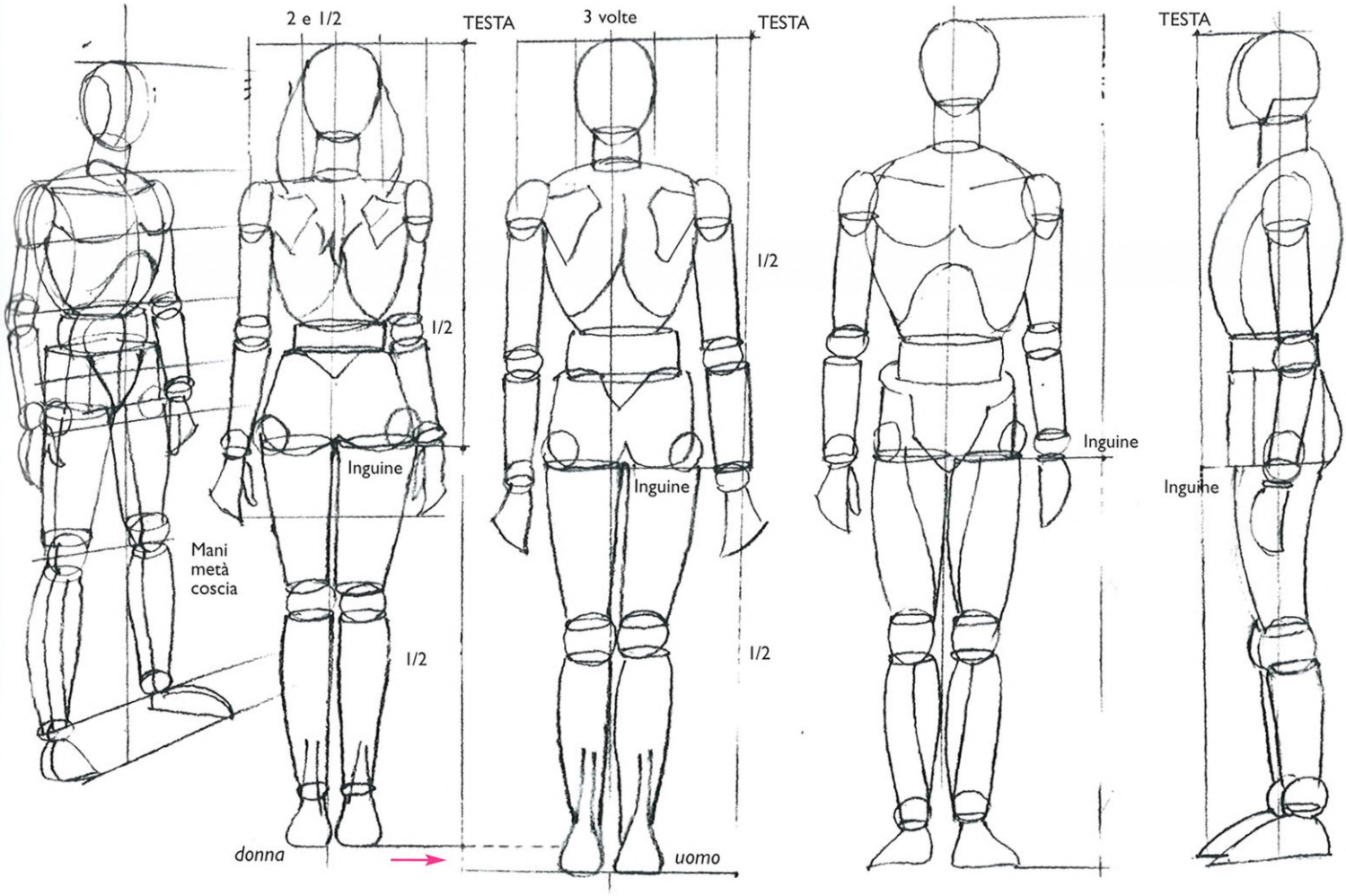


NOTA

Ho messo le luci e le ombre per dare volume ai vari pezzi.
Un buon esercizio che potete fare è quello di ritrarre il pupazzetto anatomico di legno per artisti venduto nei colorifici per belle arti.
Se usate un faretto come fonte luminosa, potrete studiarne i volumi.
Memorizzate questi schemi ed utilizzateli quando copiate delle figure umane, dal vero, da foto, da illustrazioni o fumetti ecc. Lo schema vi consentirà di fare uno schizzo veloce e semplificato della figura che state copiando e di coglierne le proporzioni. Fatto ciò, potete passare a rifinire il vostro disegno.

SCHEMA AVANZATO PER FIGURA MASCHILE E FEMMINILE

Esercitatevi a disegnare questo schema avanzato, solo dopo aver assimilato bene il primo schema semplificato. Esso infatti, presenta maggiori difficoltà, perché si avvicina di più alla figura umana definitiva, rifinita cioè in tutti i suoi particolari, che troverete nelle pagine succcessive.



La figura femminile presenta le seguenti differenze rispetto a quella maschile:

1. La larghezza delle spalle corrisponde a due volte e mezzo quella della testa.
2. Le spalle sono meno larghe e più diritte a differenza di quelle dell'uomo che sono cadenti.
3. I fianchi sono più alti e larghi ed il bacino è a forma di tronco di piramide.
4. Le gambe vanno a convergere in basso, verso l'asse centrale.
5. L'ovale del viso è più piccolo.
6. L'altezza del corpo (statura) è un poco inferiore.

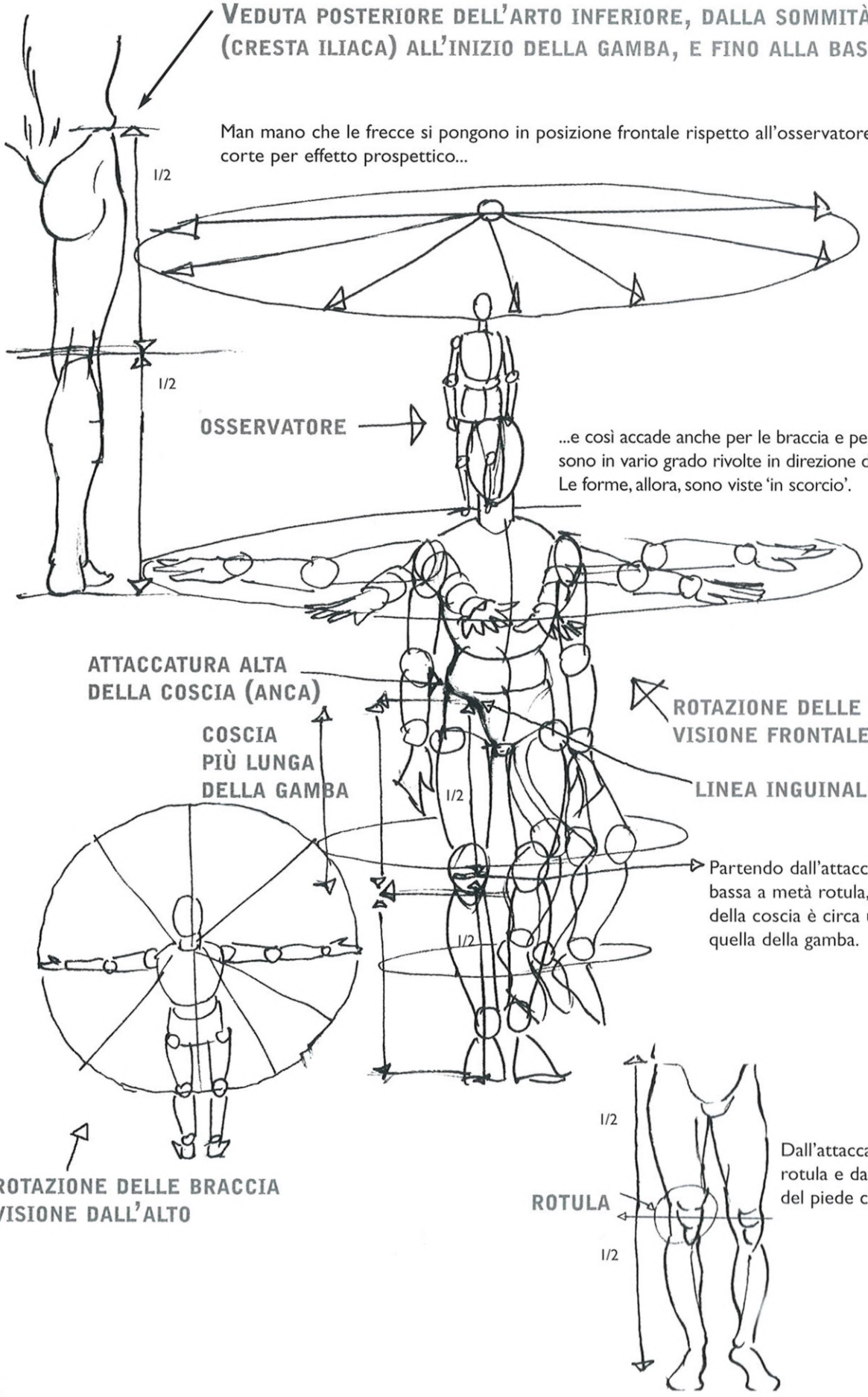
NB

CONSIGLIO

Esercitatevi a lungo con questo schema che, a differenza del primo, ha dei segni all'interno della figura, che indicano le scapole, i pettorali, i muscoli lombari, i fianchi, il bacino e linee guida per i muscoli e i tendini delle gambe e dei piedi.

VEDUTA POSTERIORE DELL'ARTO INFERIORE, DALLA SOMMITÀ DEL BACINO (CRESTA ILIACA) ALL'INIZIO DELLA GAMBA, E FINO ALLA BASE DEL PIEDE

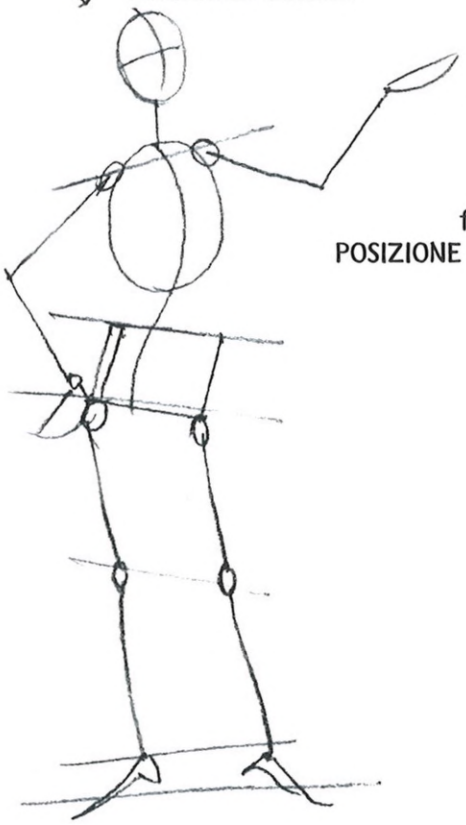
Man mano che le frecce si pongono in posizione frontale rispetto all'osservatore, diventano più corte per effetto prospettico...



STUDIO DELLO SCHELETRO ATTEGGIATO: SINTESI SCHEMATICA

Ora che conoscete le proporzioni della figura umana, potete disegnarla in posizioni diverse. A questo scopo potrebbe esservi d'aiuto un manichino di legno, particolarmente utile in questa fase. Dopo averlo osservato e disegnato in diverse figure statiche, potete cimentarvi negli atteggiamenti che indicano un intenso movimento.

figura 1
POSIZIONE STATICA



Nelle figura 1 e 2 notate come il bacino abbia un'inclinazione opposta alle spalle. Questa tenetela buona come regola generale.

figura 2
POSIZIONE STATICA

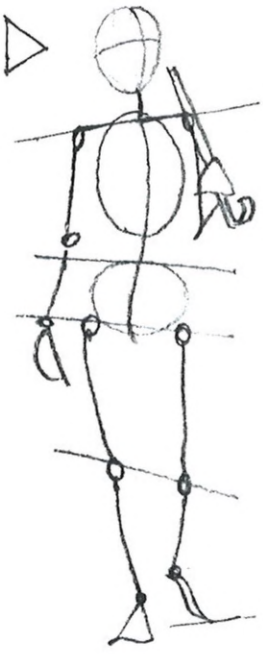


figura 5
PROFILO STATICO

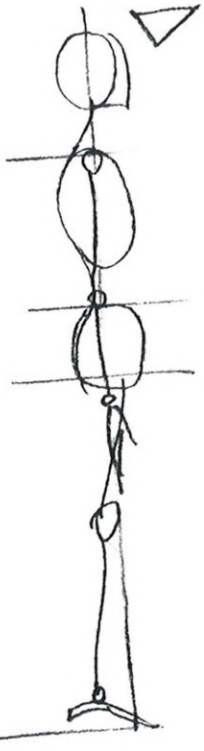
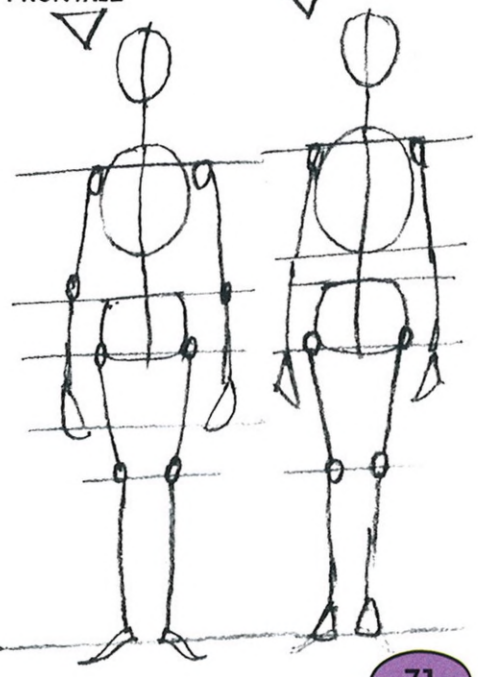


figura 3
FRONTALE

figura 4 RETRO



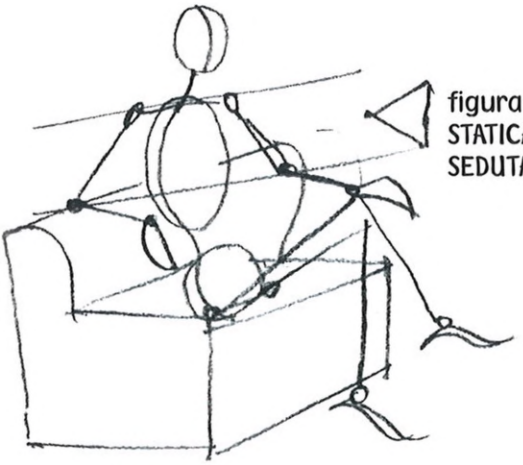


figura 6
STATICA
SEDUTA

Figure 2 e 11. La figura 2 è nella classica posizione di riposo che troviamo nelle statue greco romane. Il peso del corpo poggia sulla gamba destra, le spalle si inclinano a destra ed il bacino a sinistra. La testa, perché la figura mantenga il suo equilibrio, sta al centro oppure, come nella figura 11 (v. pagina seguente), ha uno spostamento a destra.

Figura 7. Le spalle, si inclinano a sinistra, il bacino a destra ed il peso del corpo poggia sulla gamba sinistra.

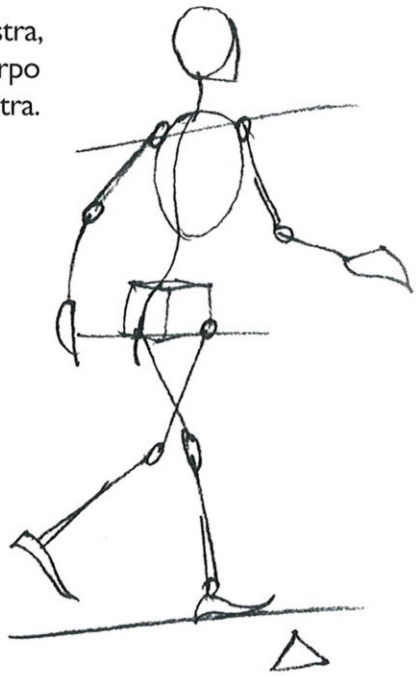


figura 7 3/4 RETRO

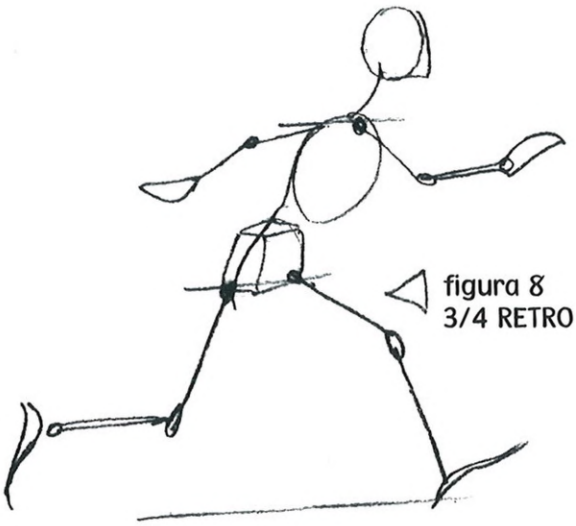


figura 8
3/4 RETRO

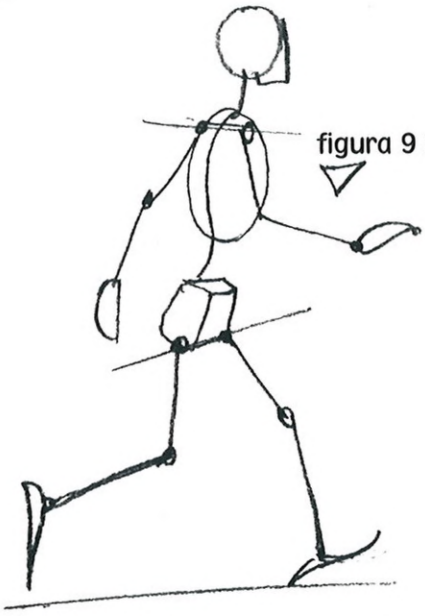


figura 9 3/4

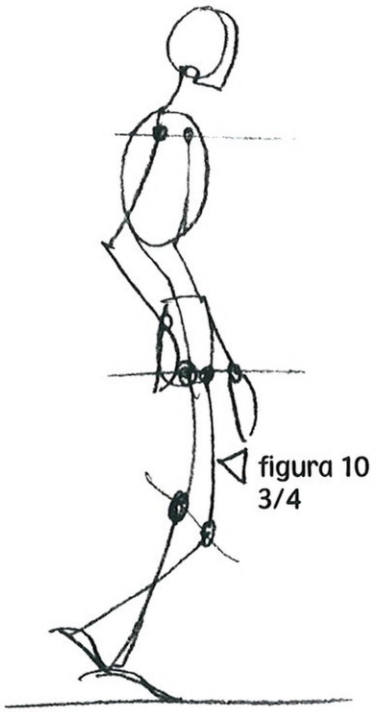


figura 10
3/4

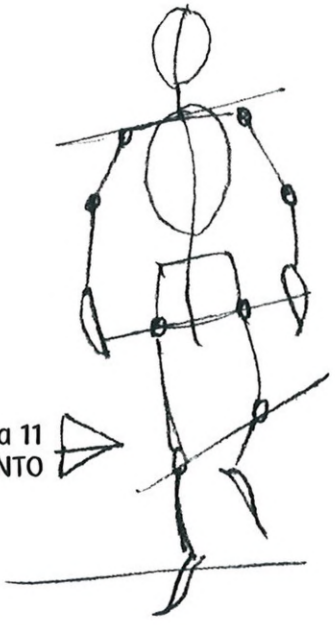


figura 11
FRONTALE IN MOVIMENTO

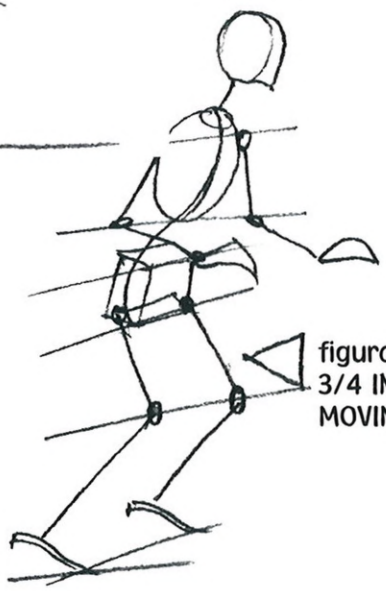


figura 12
3/4 IN
MOVIMENTO

NOTA

Osservate come in tutte le figure le braccia seguano il movimento delle spalle. Questo movimento oscillatorio dell'arto superiore è simultaneo a quello delle gamba, ma si svolge in direzione opposta: se, per esempio, la gamba destra è spinta in avanti (per compiere il passo) il braccio destro è spinto indietro.

ALTRI ATTEGGIAMENTI, IN SINTESI

Questi sono altri disegni su cui vi propongo di esercitarvi. Le regole di equilibrio sono le stesse dei disegni precedenti. Questi esercizi sono ottimi, perché vi permettono di realizzare sia la forma del corpo che il suo movimento, attraverso una sintesi estrema.

figura 13

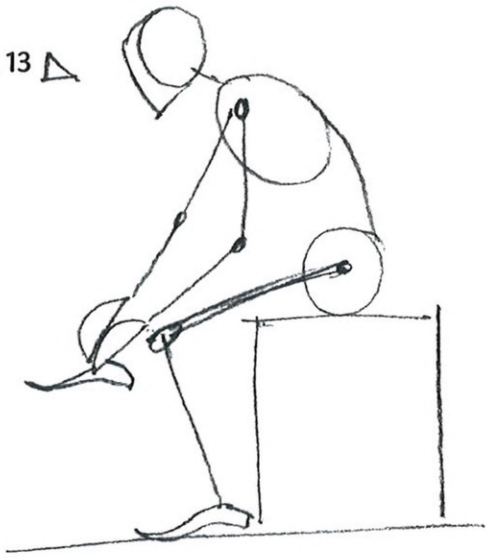


figura 14

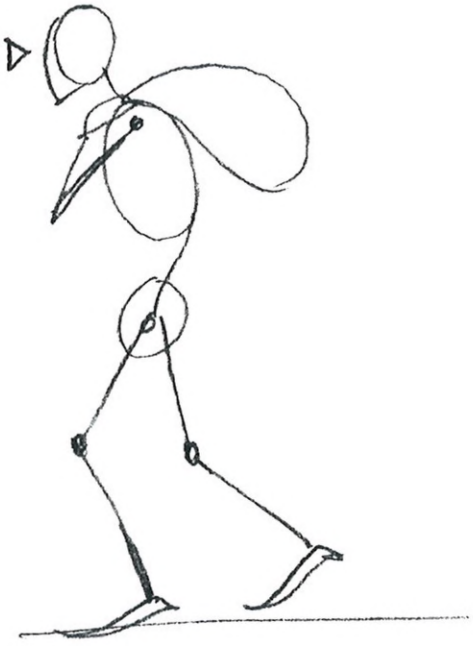
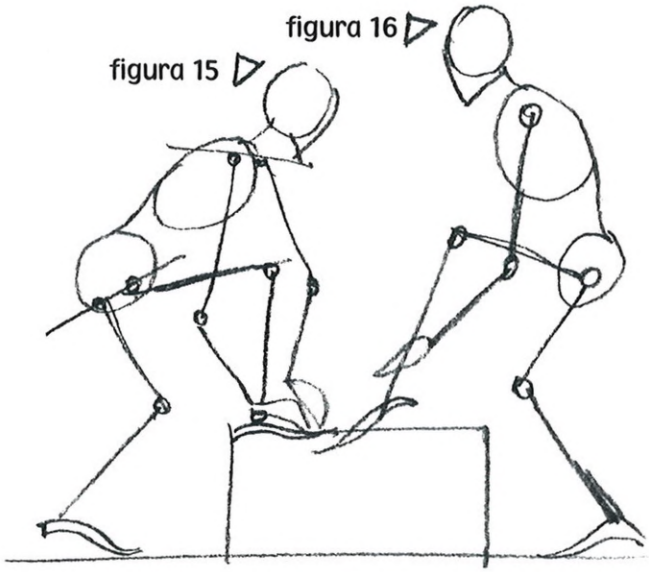


figura 15

figura 16



Quando disegnate la figura umana, questa costruzione sintetica può essere usata in alternativa a quella precedentemente illustrata, come primo abbozzo e, in seconda battuta, si può rifinire il disegno ingrandendolo con la costruzione più complessa.

figura 17

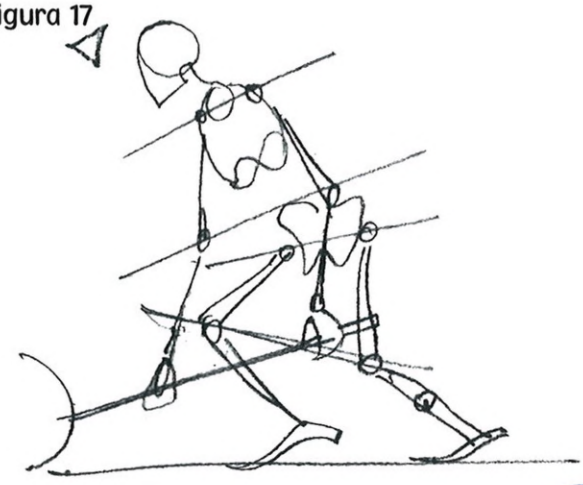
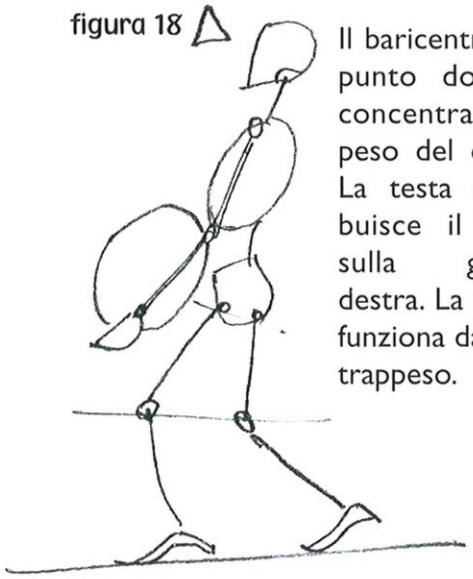
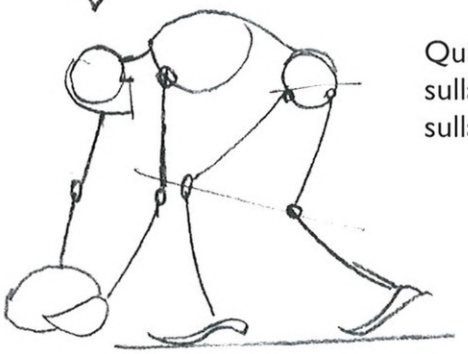


figura 18



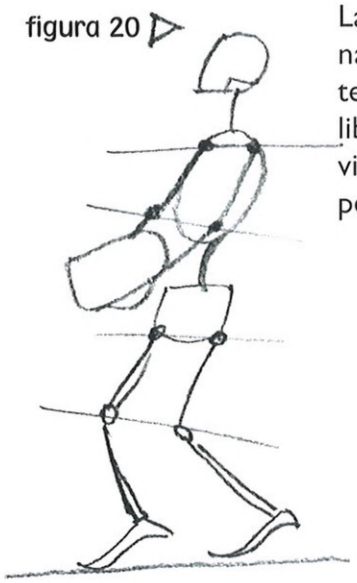
Il baricentro è il punto dove si concentra il peso del corpo. La testa distribuisce il peso sulla gamba destra. La pietra funziona da contrappeso.

figura 19



Qui il peso è distribuito metà sulla gamba sinistra e metà sulla destra.

figura 20

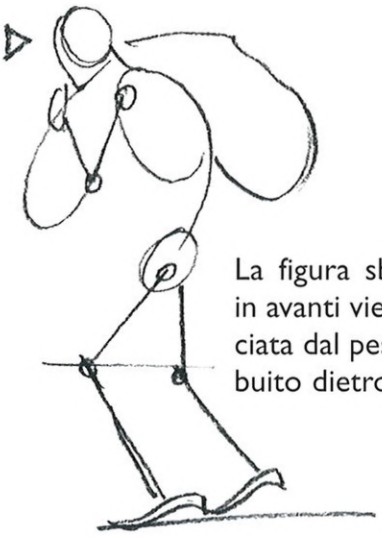


La testa, molto reclinata all'indietro, tende a togliere equilibrio al corpo che viene riequilibrato dal peso della pietra.

figura 21

Qui il peso si concentra sulla gamba che si sposta in avanti.

figura 22



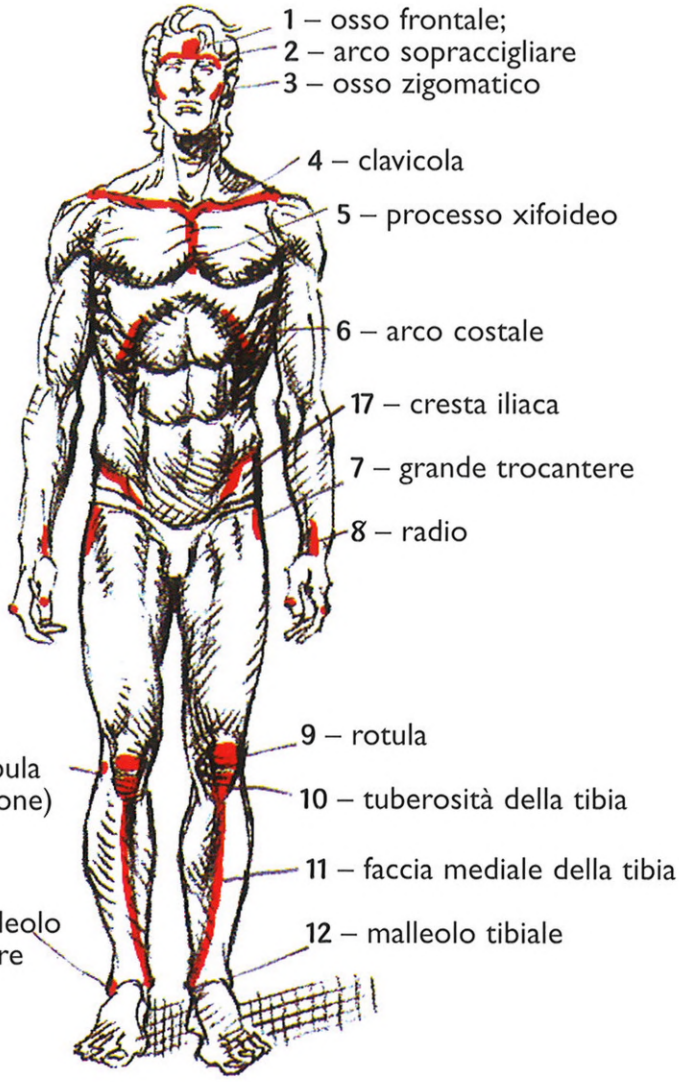
La figura sbilanciata in avanti viene bilanciata dal peso distribuito dietro.

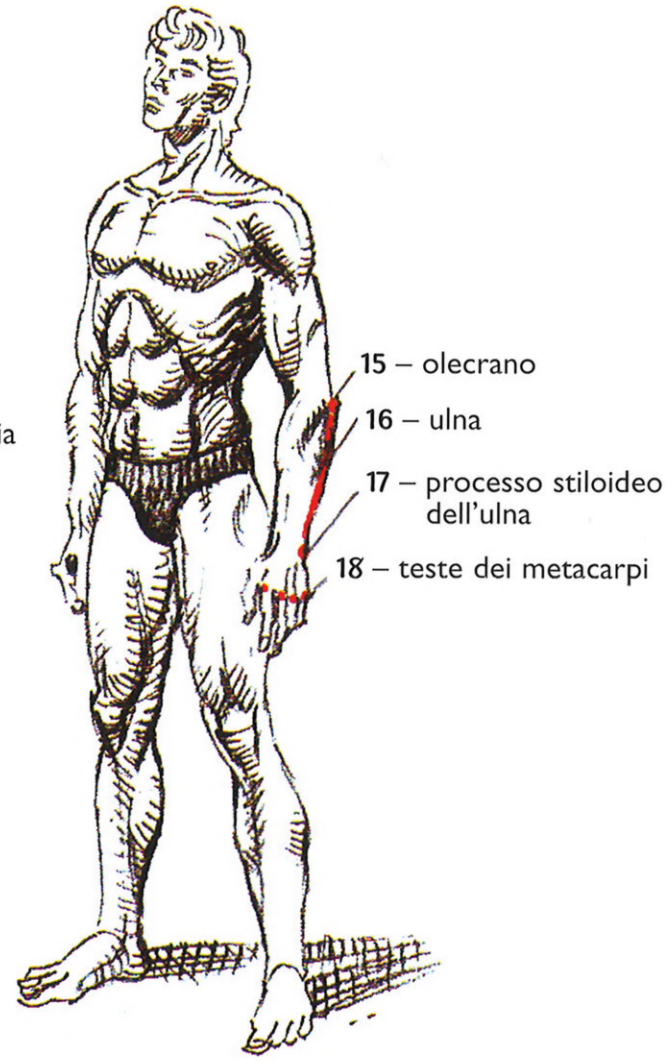
figura 23

Qui il corpo rimane in equilibrio, anche se sbilanciato in avanti, perché la testa non supera la punta del piede destro. Il corpo eretto è in equilibrio, infatti il suo asse di baricentro 'cade' al suolo entro l'area di appoggio, cioè entro la superficie delimitata dai piedi e fra essi compresa.

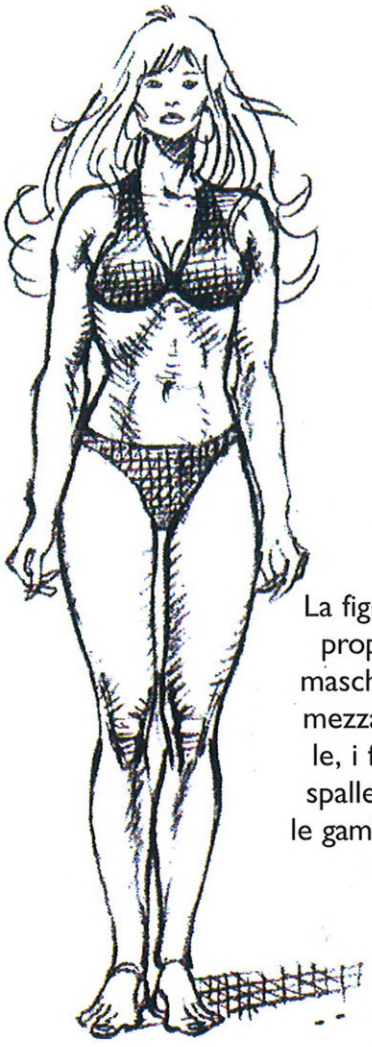
FIGURA A MATITA CON I SEGNI GRAFICI DEL FUMETTO

È importante individuare quei punti del corpo umano in cui si intravedono, appena sotto la pelle, le ossa dello scheletro. Qui di seguito ve li ho indicati, con il colore rosso:





La figura vista di profilo in posizione statica e ben equilibrata tende a portare la testa leggermente all'indietro ed il busto in avanti. Le gambe viste di profilo hanno forma di S molto allungata.



La figura femminile ha diverse proporzioni rispetto a quella maschile: la testa sta 2 volte e mezza la lunghezza delle spalle, i fianchi sono più larghi, le spalle più strette dei fianchi e le gambe tendono a convergere più nettamente verso la linea mediana.

CONSIGLIO

Esercitatevi su questi disegni, riproducendoli oppure facendone di nuovi interpretando, in senso grafico-fumettistico e a matita, delle buone fotografie di figure. Dopo si potrà passare all'inchiostrazione degli abbozzi.

Iniziate col disegnare le figure, secondo lo schema avanzato delle pagine precedenti. E poi, seguendo le indicazioni relative alle figure qui riportate (e più elaborate nei particolari), passate a rifinire dando il volume dei muscoli indicato dal tratteggio a matita che contorna le singole forme dei corpi. Disegnate queste figure dopo aver assimilato lo schema avanzato delle pagine precedenti, relativo alle medesime.

LA PROSPETTIVA

La prospettiva è un elemento fondamentale nel disegno. Le leggi della prospettiva ci aiutano a rappresentare un mondo tridimensionale su un piano a due dimensioni. Il concetto di prospettiva si basa sul fatto che gli oggetti appaiono più piccoli a mano a mano che si allontanano. La prospettiva è dopotutto un'illusione ottica. Infatti sappiamo anche che i binari del treno sono paralleli fra loro, ma se noi, al centro dei binari, avessimo la possibilità di vedere il treno in lontananza arrivare diritto verso di noi, vedremmo i binari convergere in un punto e quindi restringersi verso il treno in arrivo. Diciamo quindi che due rette parallele, che convergono in un solo punto, (punto di fuga) sono due rette in prospettiva.

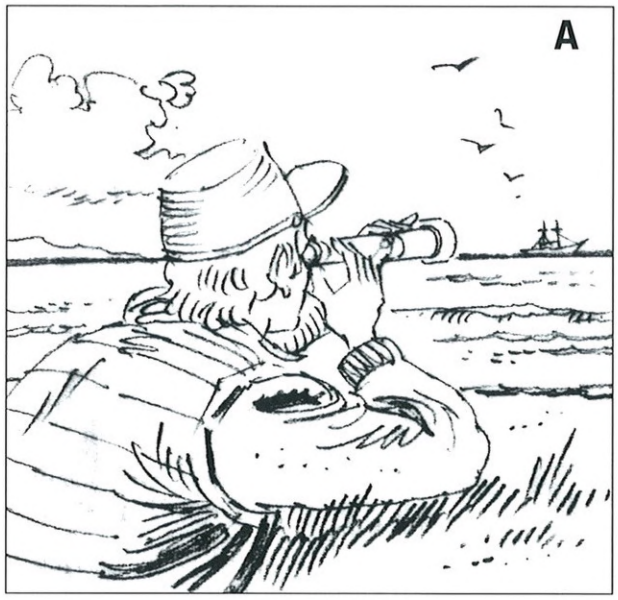


figura A Sdraiati sulla sabbia, lo spazio tra noi e l'orizzonte è molto ristretto e ci appare molto vicino.

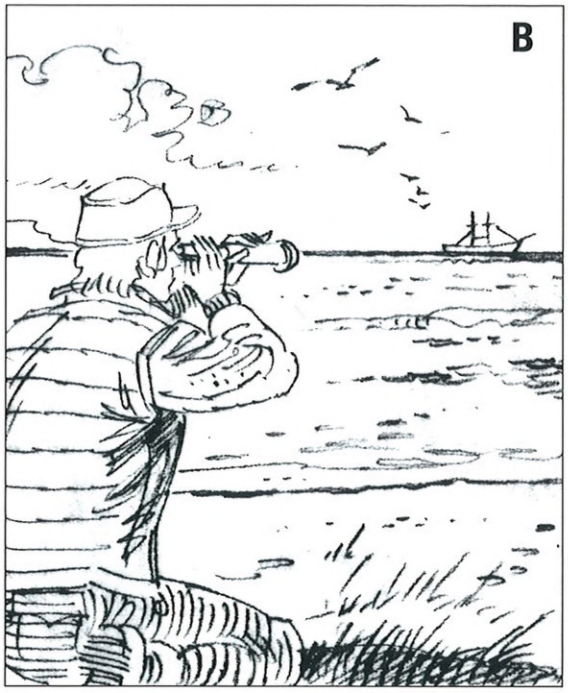


figura B Se ci mettiamo in ginocchio, si alza anche la linea dell'orizzonte (la linea dove si congiungono cielo e mare) e lo spazio tra noi e l'orizzonte si è ampliato.

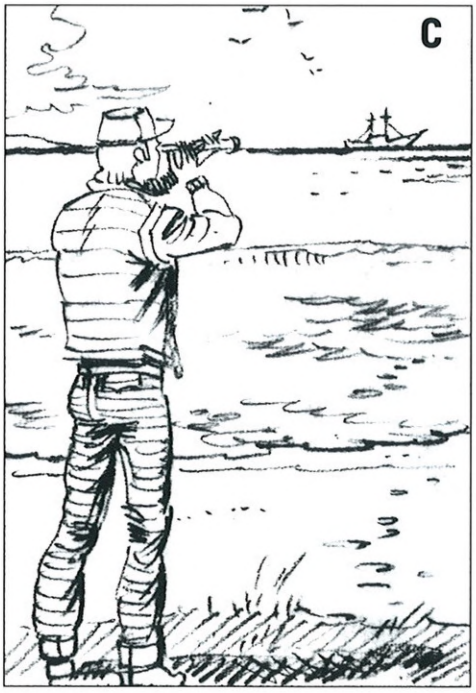


figura C Alzandoci in piedi, lo spazio tra noi e l'orizzonte si amplia ancora di più rispetto alla figura B, e la linea dell'orizzonte si alza di più.

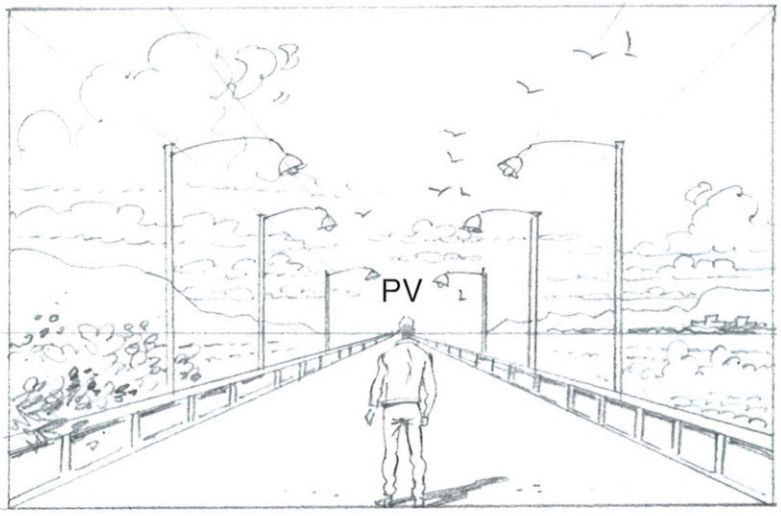
NOTA

Notate come l'orizzonte in tutte le figure (A, B, C), coincida sempre con l'occhio dell'osservatore.

PROSPETTIVA CENTRALE

La prospettiva è un metodo grafico idoneo a rappresentare, su una superficie piana, la profondità dello spazio. Si distingue dalla prospettiva 'aerea' (relativa alla graduazione dei toni e dei colori nella distanza), usata per la raffigurazione pittorica. Secondo la prospettiva 'lineare' (vedi a pag. 82) con la quale si ottiene l'effetto di recessione spaziale mediante la diminuzione della grandezza degli oggetti raffigurati, un oggetto può essere visto frontalmente (prospettiva centrale) oppure d'angolo (prospettiva accidentale). I disegni in prospettiva ci mostrano gli oggetti come appaiono ad un osservatore che li guarda da un punto fisso: l'immagine che si ottiene è subordinata a questo punto di vista.
Nella figura 1 abbiamo una prospettiva centrale, e siamo noi a determinarla, ponendoci al centro dell'oggetto osservato, che in questo caso è la strada. Ma potremmo porci al centro di una stanza, di un porticato ecc...

figura 1



I punti di fuga sono punti situati sulla linea di orizzonte nei quali confluiscono, variamente inclinate, le linee che si immaginano partire dall'oggetto osservato, dalla sua parte più vicina al punto d'osservazione. Le linee verticali dell'oggetto rimangono verticali anche nella raffigurazione prospettica, mentre le linee che appaiono oblique nell'oggetto (che, appunto è visto 'd'angolo') vengono raffigurate oblique secondo le linee rette che convergono ai punti di fuga, uno a sinistra e uno a destra dell'oggetto.

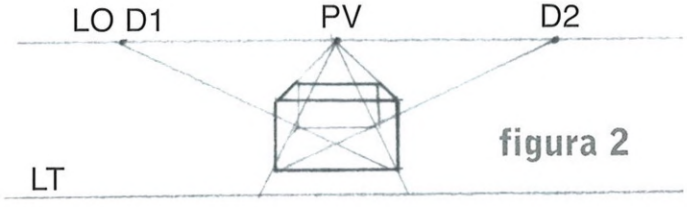
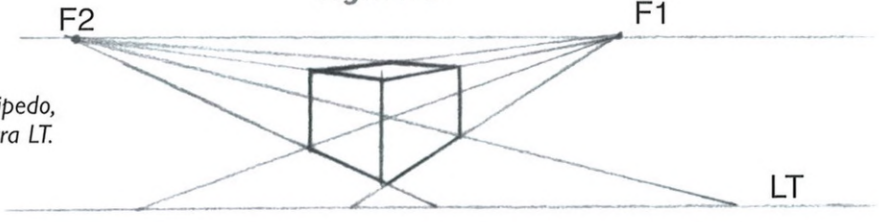


figura 2

Prospettiva centrale di un parallelepipedo, quando esso è frontale all'osservatore.

figura 3



Prospettiva accidentale di un parallelepipedo, quando esso è inclinato alla linea di terra LT.

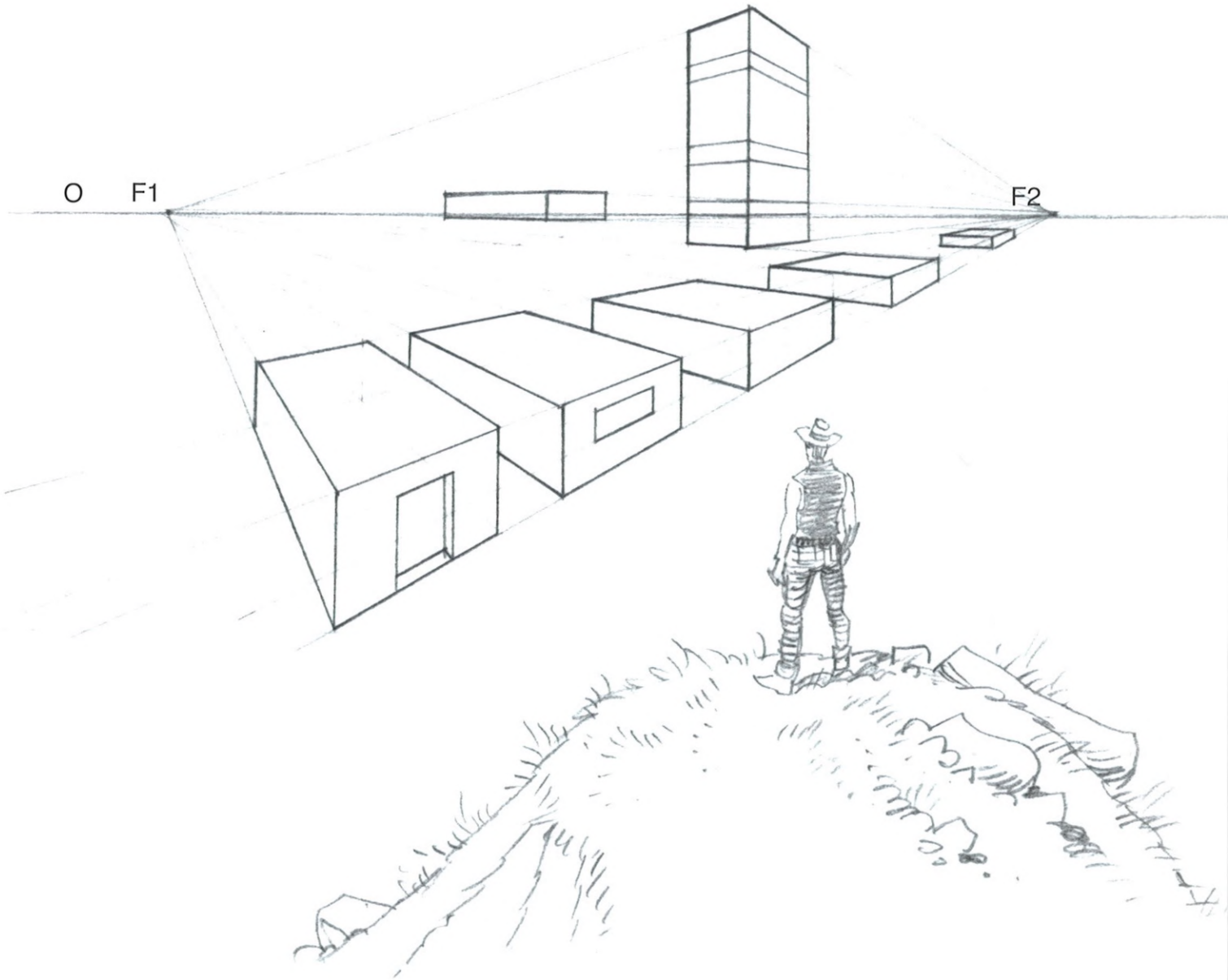
LO è la linea dell'orizzonte che è determinata dai nostri occhi, così come abbiamo visto nelle figure A, B, C. dell'esempio precedente.

LT è la linea di terra determinata dai nostri piedi.

PV è il punto di vista principale che è dato dalla proiezione perpendicolare del raggio visivo su LO e dove convergono tutti gli elementi rappresentati nella prospettiva centrale.

PROSPETTIVA DALL'ALTO IN BASSO

Per la prospettiva dall'alto in basso, provate a immaginare di essere in un luogo sopraelevato ad osservare gli edifici più in basso. Notate che i palazzi più vicini a noi mostrano ampiamente i loro tetti, che si assottigliano man mano che si allontanano, fino al punto che non vediamo più il tetto del palazzo più vicino all'orizzonte. Le linee che sono sotto l'orizzonte fugano dal basso verso l'alto, mentre quelle sopra l'orizzonte fugano dall'alto verso il basso.



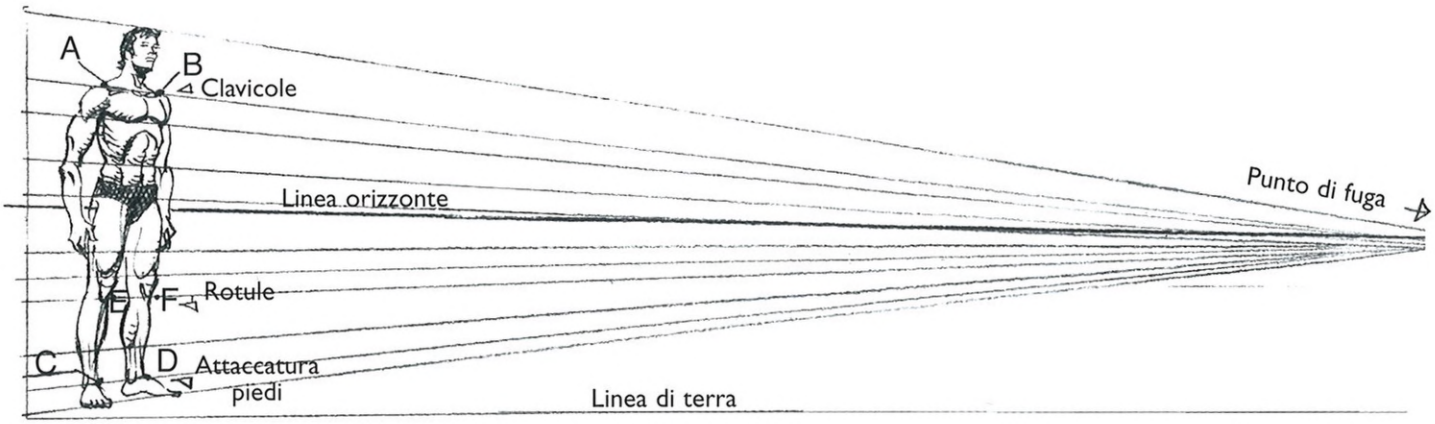
NOTA

Osservate come la base del grattacielo in fondo abbia una prospettiva dall'alto in basso che gradatamente assume una prospettiva dal basso in alto. Questo significa che gli elementi, man mano che si allontanano da noi, passano da una prospettiva dall'alto in basso, al basso in alto.

PROSPETTIVA - FIGURA UMANA

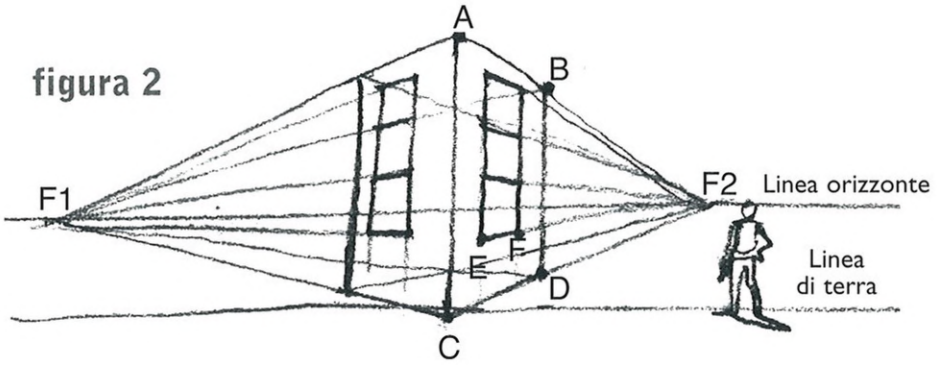
Nella figura 1 visualizziamo la figura umana vista in prospettiva dal basso verso l'alto. La linea dell'orizzonte è determinata dai nostri occhi. Noi ci troviamo giusto a quell'altezza. Immaginate voi stessi seduti che guardate una figura in piedi di fronte a voi.

figura 1



Nella figura 1 notate come i punti A-B, che sono sopra la linea dell'orizzonte, scendono verso il basso; i punti E-F e C-D salgono invece verso l'alto. Questo vale come regola per tutti i punti al di sopra e al di sotto della linea dell'orizzonte.

figura 2



Come nella figura 2, la figura umana subisce le stesse regole prospettiche del palazzo che stiamo osservando (dall'alto verso il basso).

figura 3

figura 4

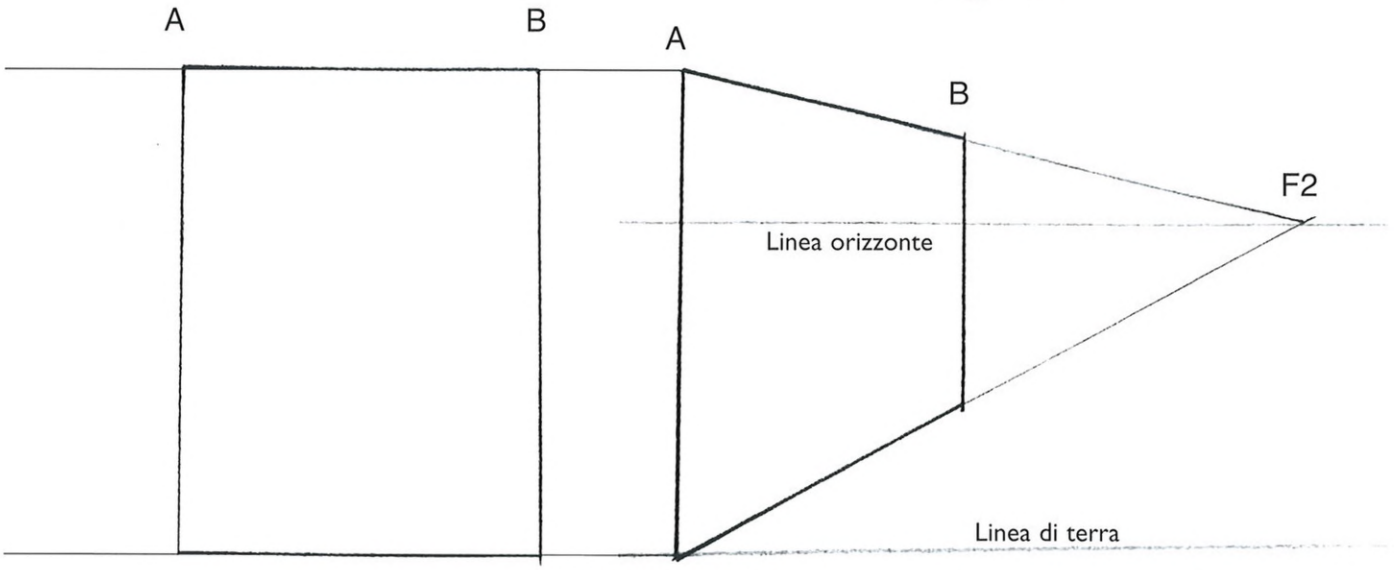
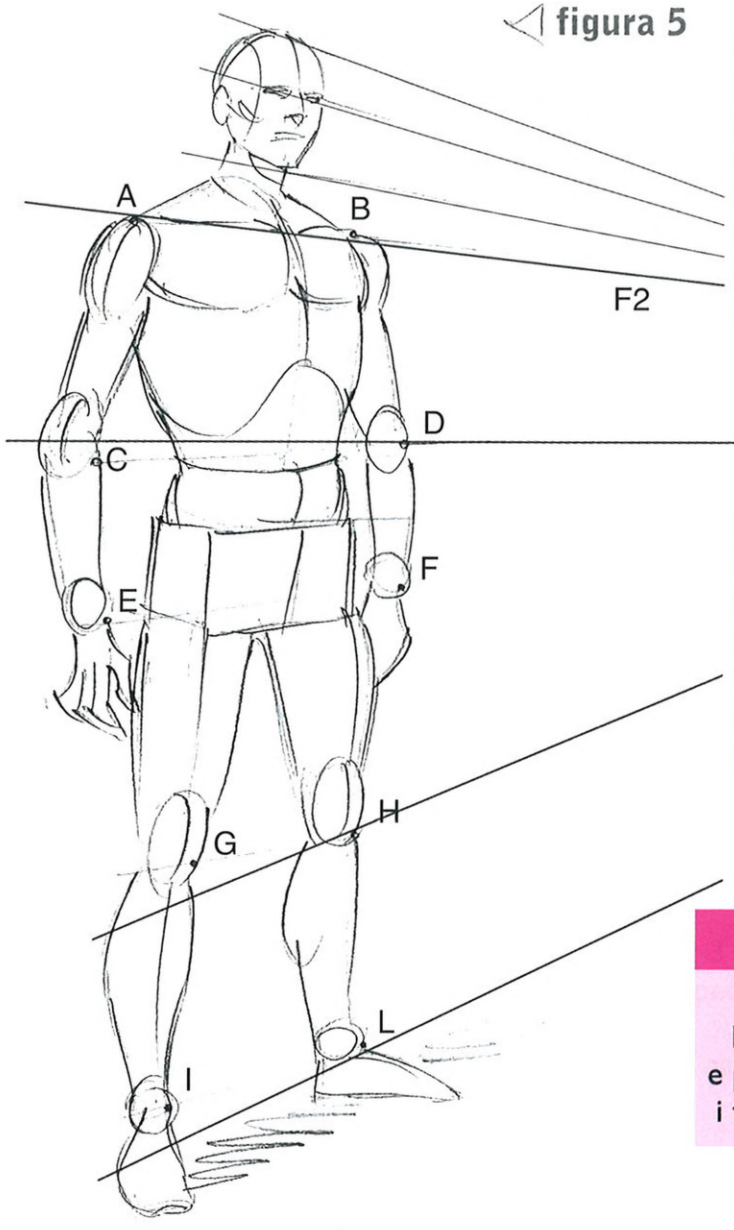


figura 5



Nella figura 3 immaginate di vedere una finestra (rettangolo) frontale; la stessa finestra è vista in prospettiva nella figura 4. Nella figura 3 dal punto A, per trovare il punto B, basta tirare una linea orizzontale parallela al margine superiore di un foglio squadrato. In prospettiva, invece, il punto B si trova sulla linea che congiunge A al punto di fuga F2.

Nella figura umana funziona allo stesso modo. Prendete ad esempio il punto A che corrisponde a dove inizia la clavicola di sinistra, se volete trovare il punto d'inizio della clavicola di destra, mandate in fuga la A e trovate la B. Lo stesso discorso vale per i punti C e D e per tutti gli altri punti della figura umana.

CONSIGLIO

Prendete una vostra foto.
Esercitatevi ad individuare gli stessi punti e portateli in fuga: es. le clavicole, i capezzoli, i fianchi, le rotule e la parte finale dei piedi.

PROSPETTIVA LINEARE

A differenza della prospettiva pittorica, in cui concorrono la luce, il colore e l'ambiente, quella lineare è basata sui principi geometrici.
Come farla? Disegnate il piano orizzontale: su di esso disegnate un quadrato A B C D.
Disegnate il quadro verticale prospettico.
Segnate la linea di terra (LT) e la linea dell'orizzonte (LO).
Disegnate l'osservatore stabilendo il punto di vista (PV) e il punto di proiezione (PP) del PV sul quadro prospettico.
Disegnate il punto S (punto di stazione).
I punti di fuga D1 e D2 hanno un angolo di 45°. Portate i punti C e D sulla LT e avete i punti 2 e 3 che mandate in fuga al PP (tutti i punti ottenuti con delle rette perpendicolari alla LT fugano nel PP). Prolungate la diagonale a 45° del quadrato e ottenete il punto 1, mandatelo in fuga in D2 sulla LO ottenendo i punti A^1 B^1 C^1 D^1 da cui ricavate la visione prospettica del quadrato.

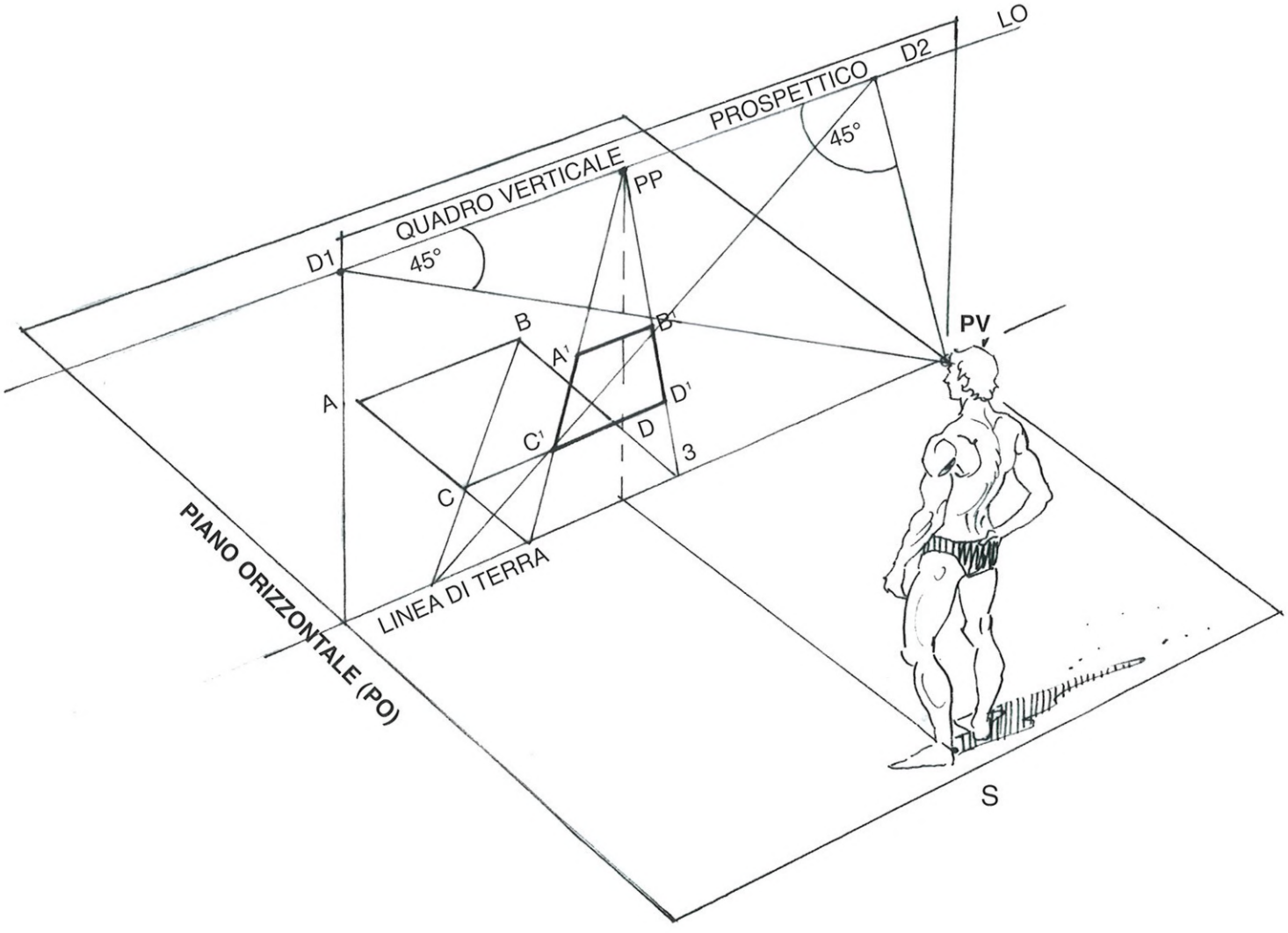


figura 1 Disegnate la pianta di un parallelepipedo in posizione obliqua (prospettiva accidentale) rispetto al piano dell'osservatore PV. Prolungate gli spigoli della pianta e ottenete i punti 1 2 3 4.
Tirate due parallele ai lati del rettangolo partendo dal PV e ottenete F1 e F2, cioè i punti di fuga.

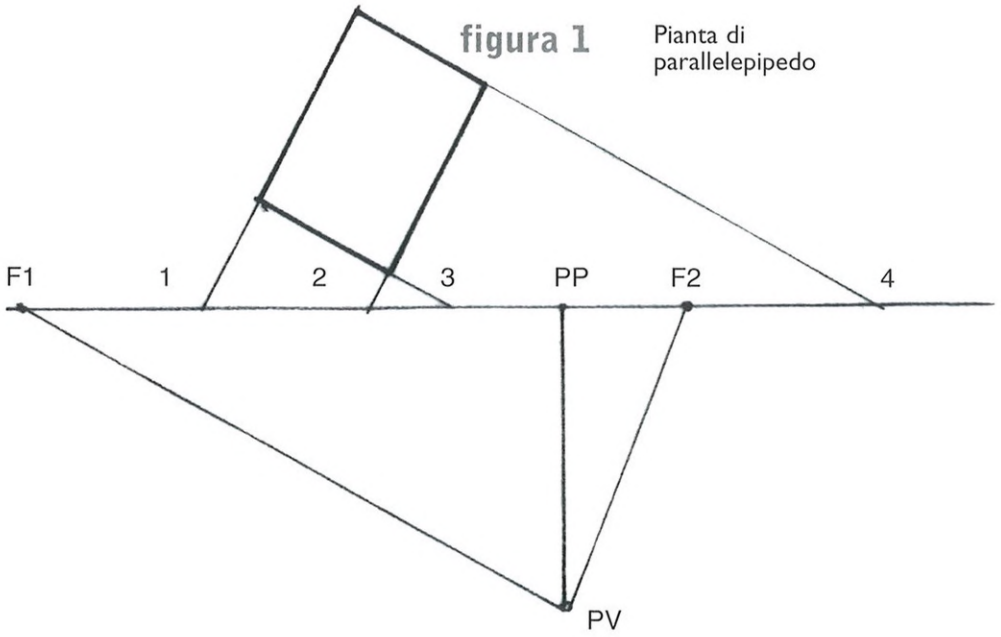


figura 1 Pianta di parallelepipedo

figura 2 Prospettiva accidentale parallelepipedo

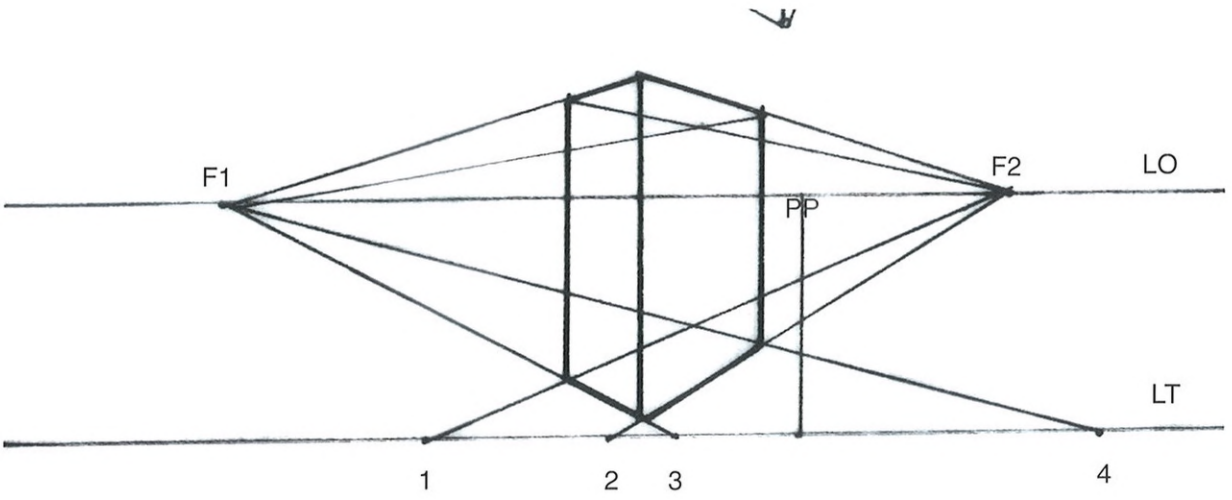


figura 2 Disegnate la LO e la LT. Riportate i punti 1 2 3 4 della figura precedente sulla LT. Portate 1 e 2 in fuga in F2 e 3-4 in fuga in F1 e ottenete la pianta in prospettiva. Alzate con una perpendicolare alla LT lo spigolo centrale e portatelo in fuga.
Fate lo stesso con gli altri spigoli e il risultato è il vostro parallelepipedo in prospettiva dal basso in alto.

figura 3 Prospettiva centrale

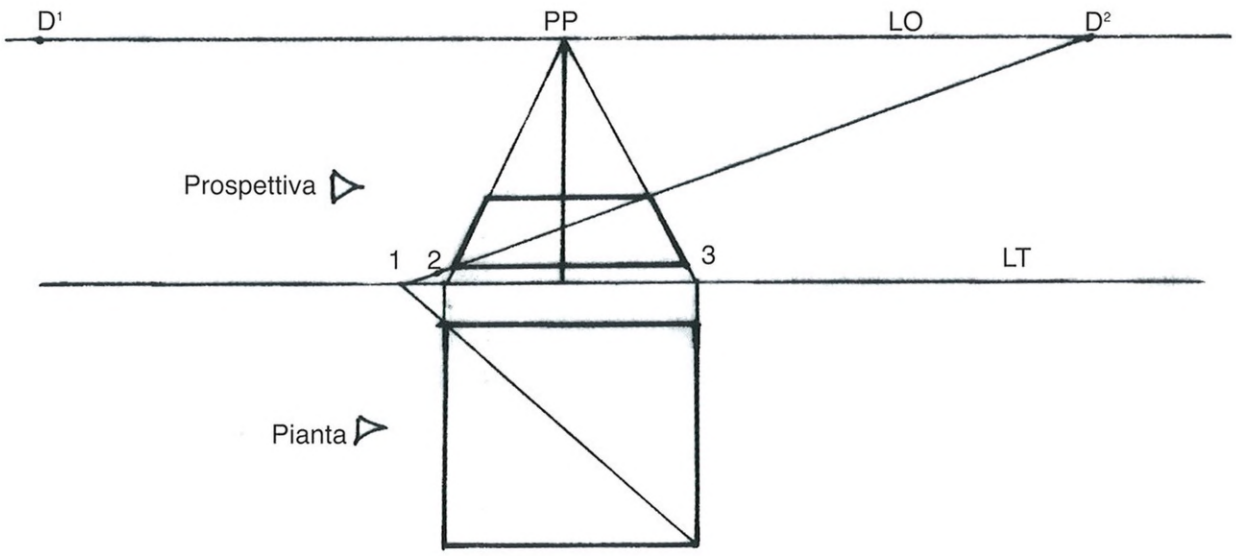


figura 3 La prospettiva centrale si ha quando l'osservatore (PP) è al centro dell'oggetto esaminato, che in questo caso può essere il pavimento di una stanza, parallelo e non obliquo alla LT. Disegnate il pavimento di pianta quadrata con relativa diagonale: prolungate i lati del quadrato sulla LT e ottenete i punti 2 e 3. Prolungate la diagonale e ottenete il punto 1. Tutte le perpendicolari al piano prospettico (LT) vanno in fuga nel PP (punto di vista principale).
Le linee a 45° fugano nei punti D1 e D2. Quindi la diagonale a 45° va prolungata nel punto 1 e fugata in D2.

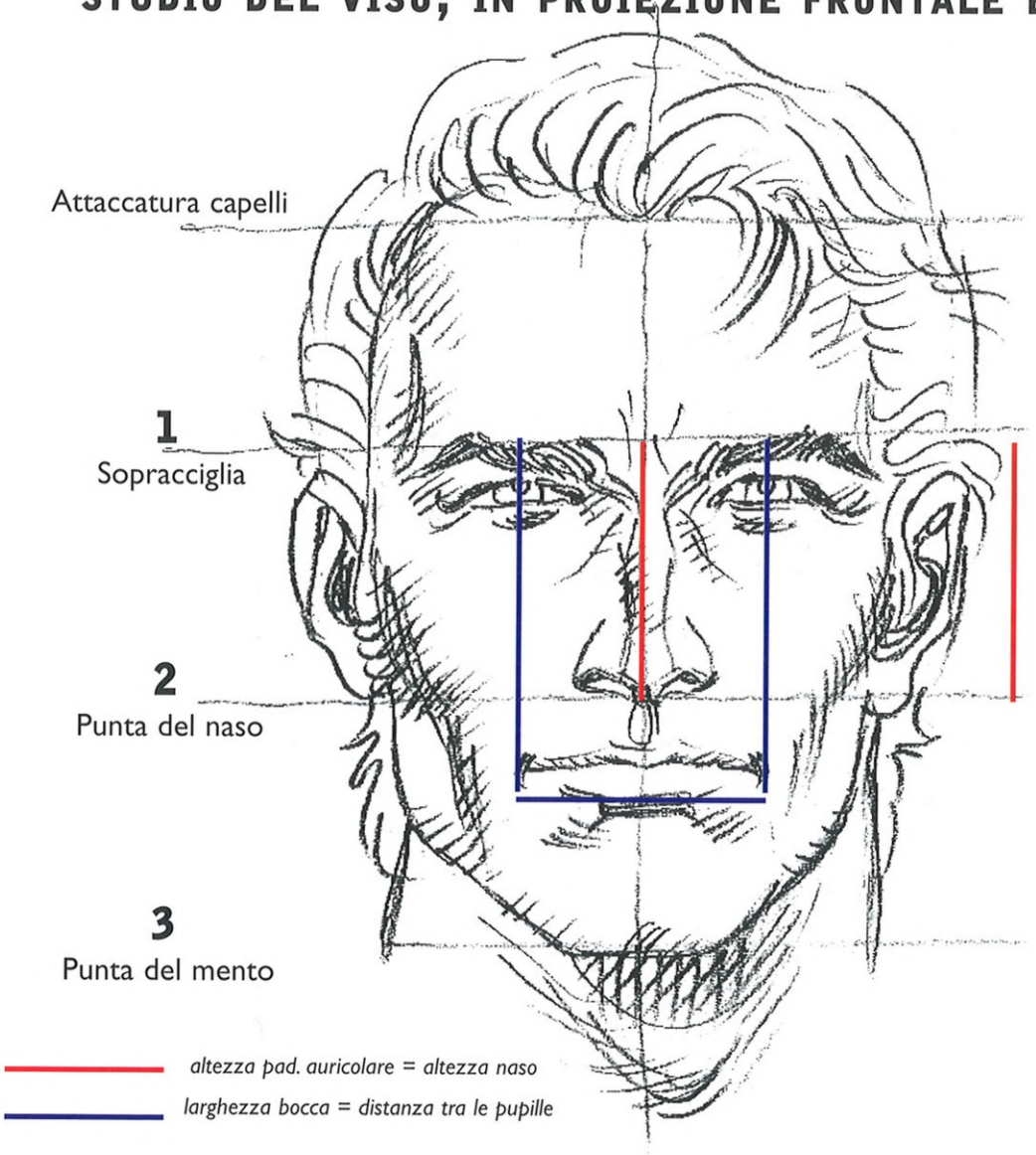
NOTA

I punti D1 e D2 sono determinati dalla distanza fra PV e PP che viene riportata sulla LO.

NOTA

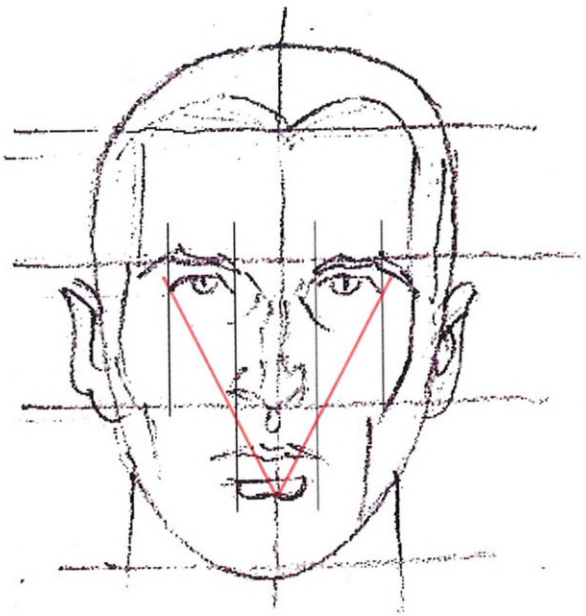
Il PP-PV stabilisce la posizione e la distanza tra l'osservatore (PV) e la sua proiezione (PP) che a sua volta altro non è che un piano verticale trasparente e immaginario, su cui viene disegnato l'oggetto che si sta osservando.

STUDIO DEL VISO, IN PROIEZIONE FRONTALE E IN PROSPETTIVA

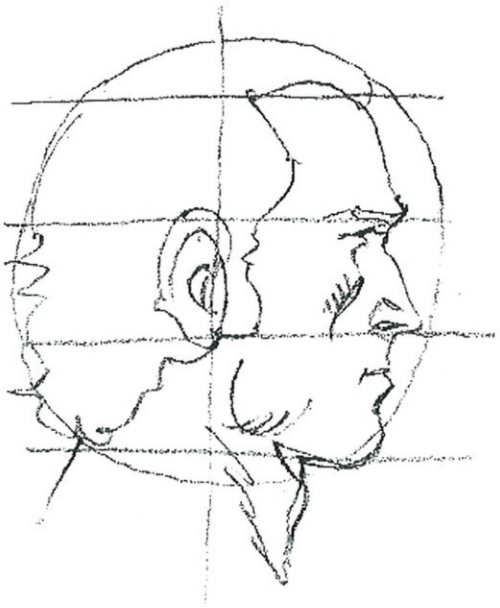


Nel disegnare un volto è fondamentale la precisa relazione dei suoi tratti (occhi, naso, labbra). Attraverso alcuni schemi di rapporto e distanza creare un volto non è così difficile.
Iniziate dividendo il volto frontale in tre parti uguali, considerandolo dall'attaccatura dei capelli alla punta del mento.
Dividete poi l'ovale con un asse centrale il quale vi permette di dare la giusta simmetria al viso.
La distanza tra un occhio e l'altro è pari a un terzo occhio immaginario posto tra loro.
La larghezza della bocca è uguale alla distanza tra le pupille.
L'altezza del padiglione auricolare equivale a quella del naso.

I vertici di un triangolo equilatero indicano gli angoli esterni degli occhi e della fossetta sotto alla bocca.

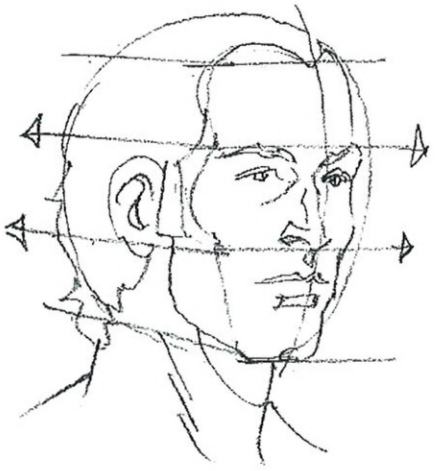


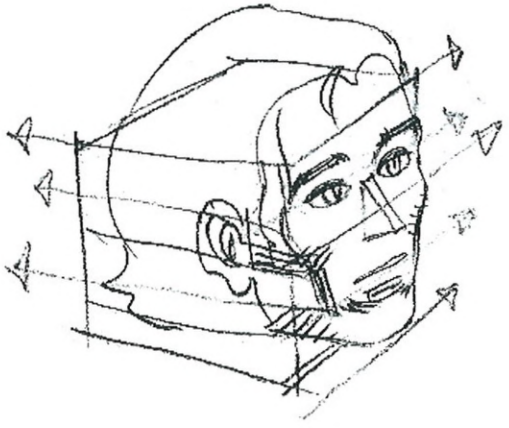
▶ **Viso di profilo:** impostate su un cerchio, dividendone la porzione che corrisponde alla faccia (dalla radice dei capelli al mento) in tre settori d'eguale altezza. Il primo, come si è visto nella figura precedente, va dall' attaccatura dei capelli alle sopracciglia; il secondo da questa alla punta del naso; il terzo raggiunge la punta del mento. L'altezza dell'orecchio corrisponde a quella del settore intermedio, cioè alla distanza fra le sopracciglia e la punta del naso. L'asse centrale del cerchio, che divide la testa in due parti, attraversa il padiglione auricolare.



▼ **Viso di tre quarti:** impostate su un cerchio diviso in tre parti uguali, come è stato fatto per il viso in profilo. In questo caso l'asse del cerchio, dal centro viene spostato a destra, in modo che corrisponda alla linea mediana della faccia. Ne consegue che la parte a sinistra del volto ci appare più larga della parte a destra.

VISIONE PROSPETTICA DALL'ALTO





◀ **Viso in prospettiva:** anche la testa e il volto seguono i principi della prospettiva lineare. Immaginate la testa inscritta in un cubo visto in prospettiva obliqua: le linee che corrispondono agli elementi frontali della faccia, per esempio, alle sopracciglia, agli occhi, alle narici, alle labbra o agli zigomi vanno a confluire verso uno dei punti di fuga. Le linee degli elementi posti sul lato della testa (orecchio, zigomo, base della mandibola, ecc.) convergono nell'altro punto di fuga.

STUDIO DI ANATOMIA CON RISOLUZIONE GRAFICA PER FUMETTO

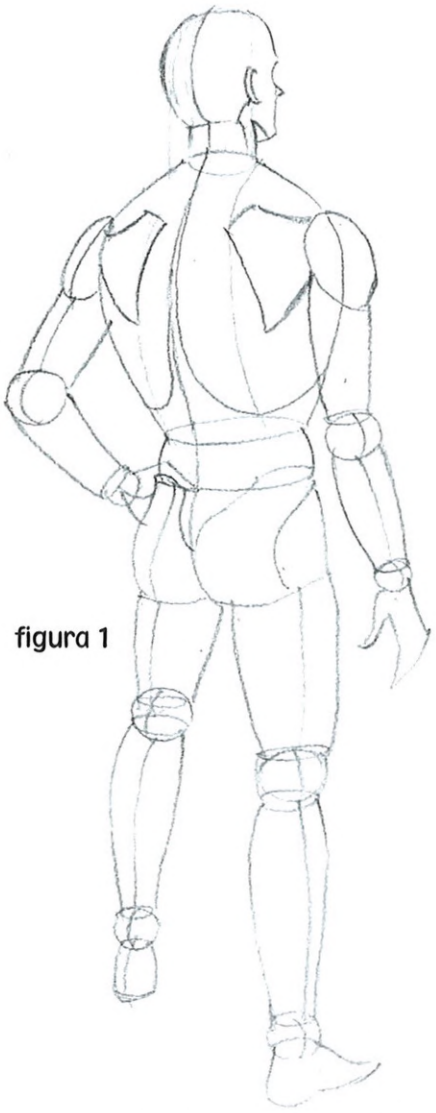
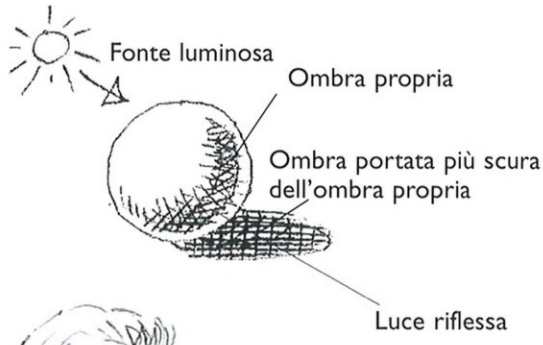


figura 1



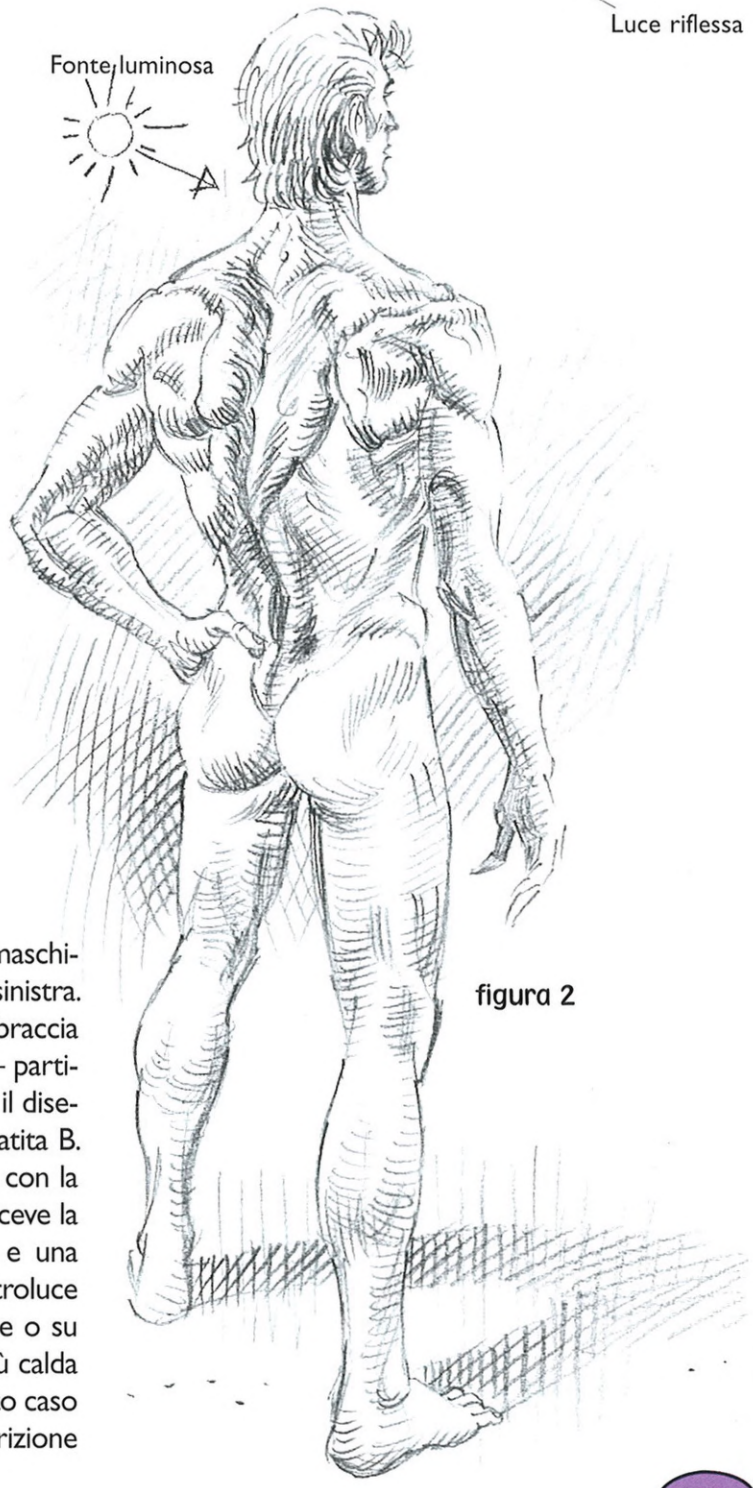


figura 2

In questa pagina ho disegnato uno schema di una figura maschile su cui esercitarvi. La luce arriva su di essa dall'alto a sinistra. Ho tentato di mantenere un effetto di controluce nelle braccia e nelle gambe affinchè la figura acquistasse più plasticità – partite col disegnare la costruzione della figura 1 e poi rifinite il disegno come da figura 2. Per i due disegni ho usato una matita B. Per la costruzione ho abbozzato il disegno della figura 2 con la stessa e poi l'ho rifinita con una 3B. Quando una figura riceve la luce, essa presenta generalmente una parte illuminata e una parte centrale in ombra. Dopo l'ombra troviamo la controluce che altro non è che la luce che, rimbalzando sulla parete o su altro oggetto, ritorna indietro illuminando (di una luce più calda se di giorno, fredda bluastra se di notte) il retro - in questo caso - della nostra figura. In alto a destra trovate una descrizione semplificata del fenomeno.

STUDIO DELLA FIGURA UMANA

Questo è un buon esercizio. Copiate queste figure, cercando di capire come si muove il busto rispetto al bacino. Con le frecce ho indicato la tendenza del movimento prospettico.

figura 1

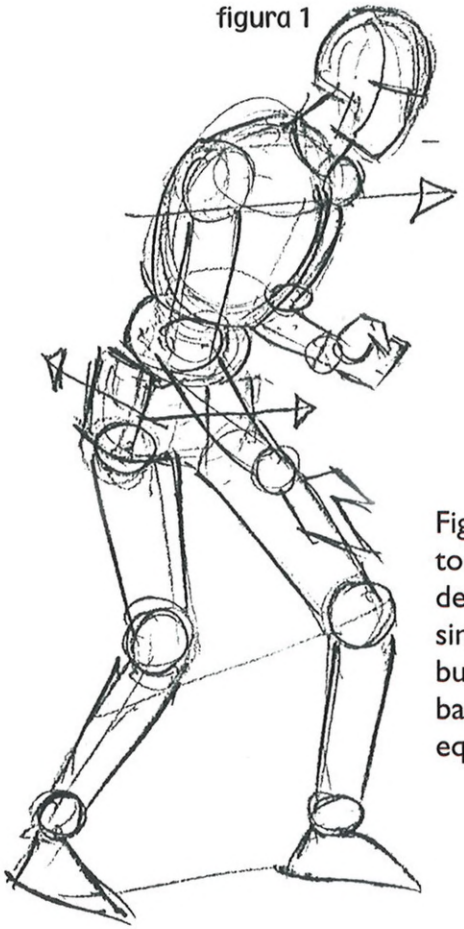
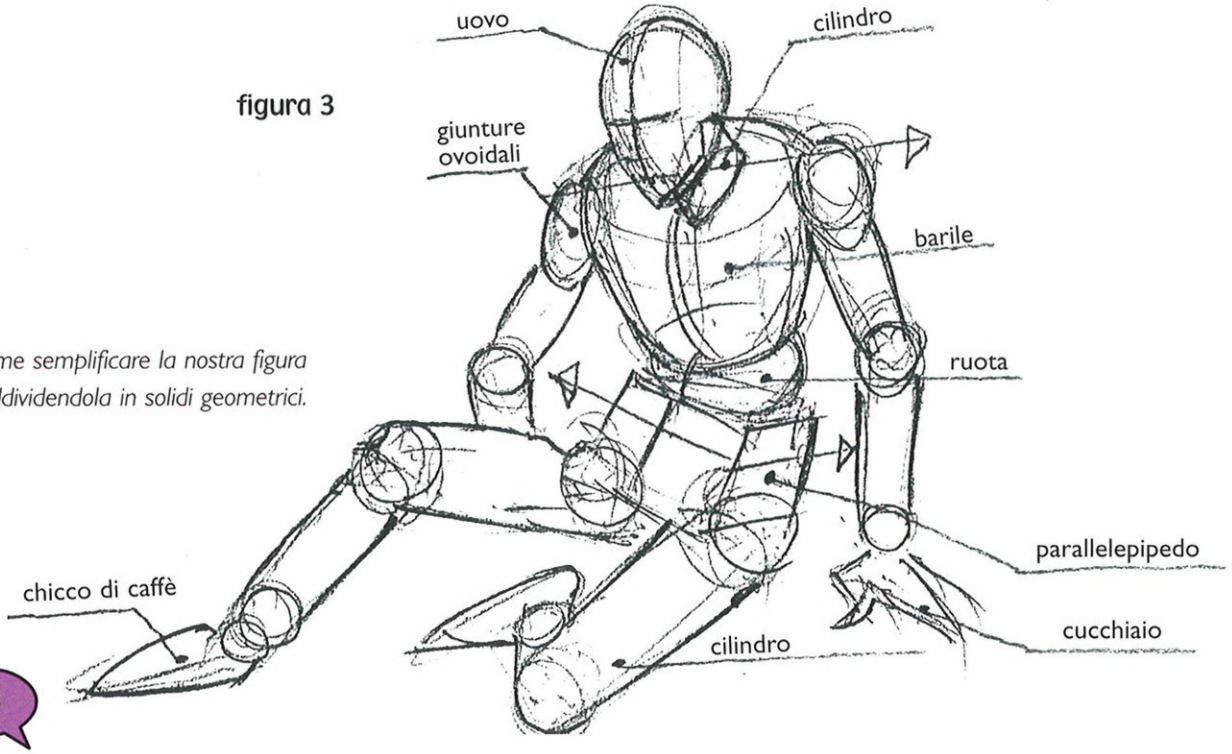


Figura 1 - Il busto ed il bacino sono nella stessa prospettiva.

figura 2

Figura 2 - Il busto ha una torsione verso la parte destra del disegno, il bacino verso quella sinistra; le braccia seguono il busto e le gambe seguono il bacino (regola generale per dare equilibrio al corpo).

figura 3



Come semplificare la nostra figura suddividendola in solidi geometrici.

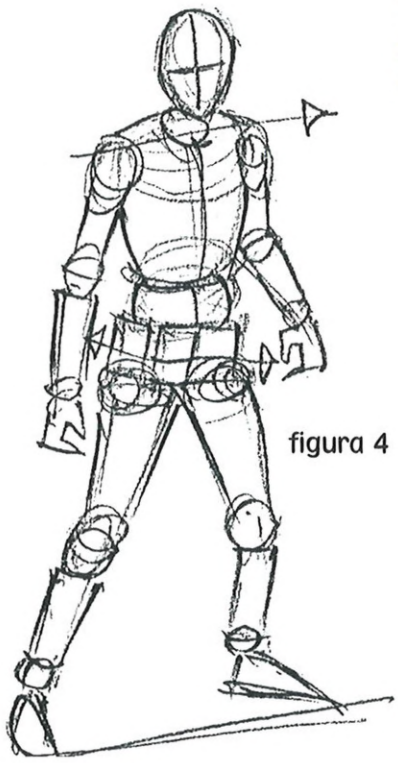


figura 4

Figura 4 - Notate come ad un'inclinazione delle spalle in genere corrisponde un'inclinazione contraria del bacino (regola generale).

Figura 5 - Questa figura è colta nell'atto di iniziare il movimento e ciò viene segnalato dal piede destro che poggia per terra solo con la punta. Il busto è inclinato in avanti e fra la sua roteazione e quella del bacino c'è poca differenza.

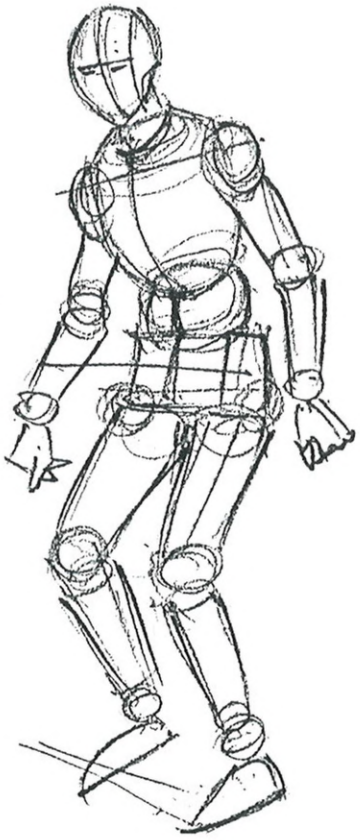
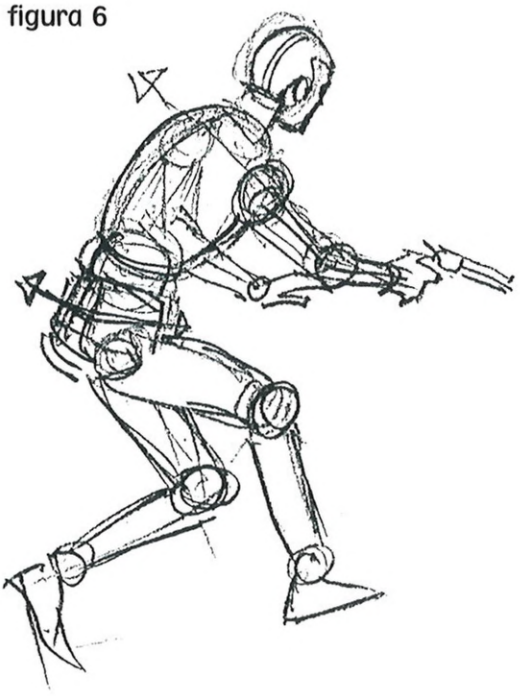


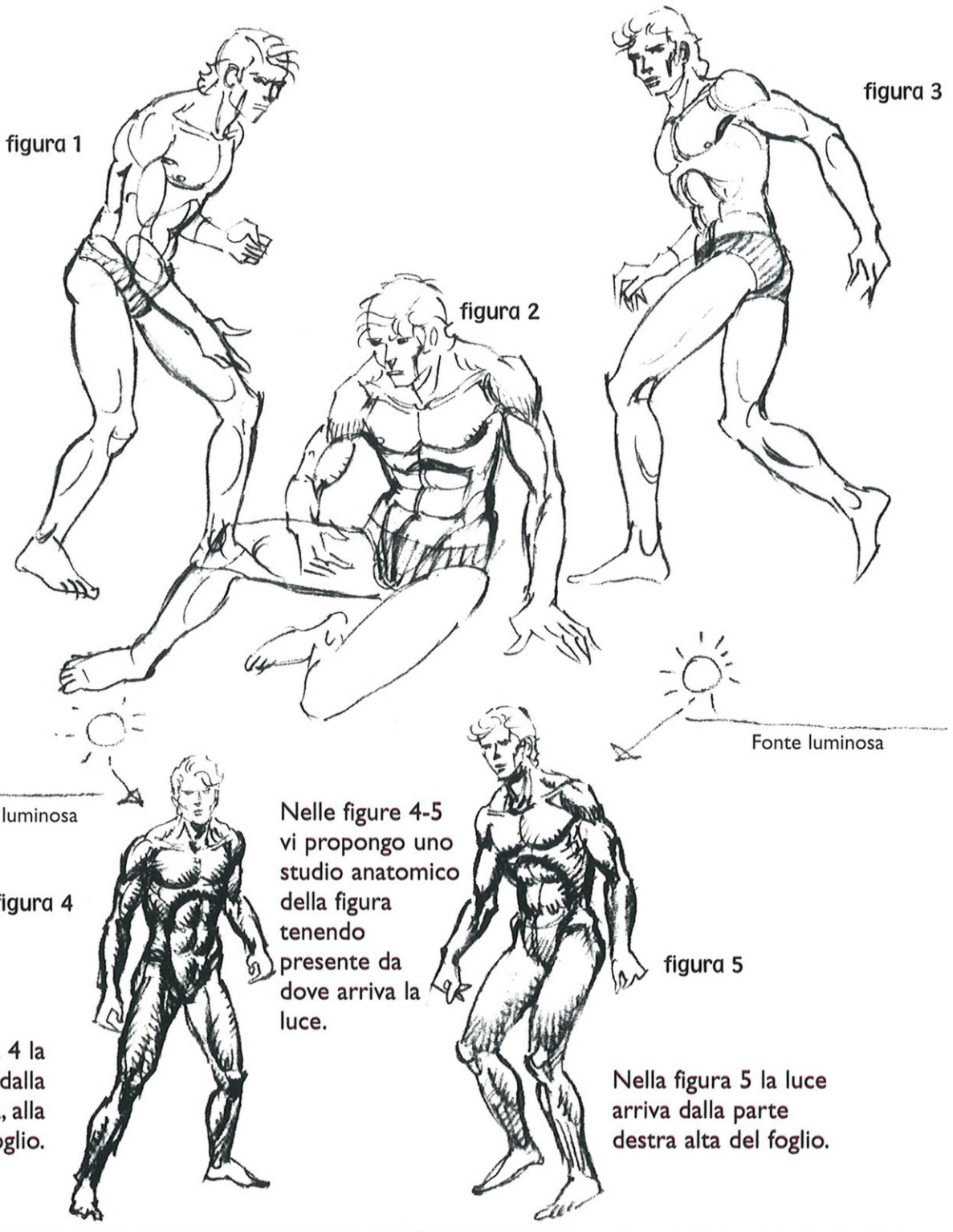
figura 5

Figura 6 - È una figura che indietreggia, per cui il peso si scarica sulla gamba destra. Le frecce servono per trovare l'attaccatura del braccio e della gamba sinistra.

figura 6



SCHIZZO GRAFICO DELL'IMPOSTAZIONE PRECEDENTE



Nelle figure 4-5 vi propongo uno studio anatomico della figura tenendo presente da dove arriva la luce.

Nella figura 4 la luce arriva dalla parte alta, alla sinistra del foglio.

Nella figura 5 la luce arriva dalla parte destra alta del foglio.

CONSIGLIO

Cercate il più possibile di impadronirvi dell'anatomia umana. Essa vi permetterà una più personale impostazione grafica della figura. Per il materiale vi consiglio dei volumi sulla figura umana che potete trovare in colorifici per belle arti.

Figura 1 - Ha una visione dal basso in alto. Il busto ha una lieve rotazione verso la destra (della pagina). Il bacino, per bilanciare e dare equilibrio al corpo, ha una rotazione opposta, verso sinistra.

figura 1

figura 2

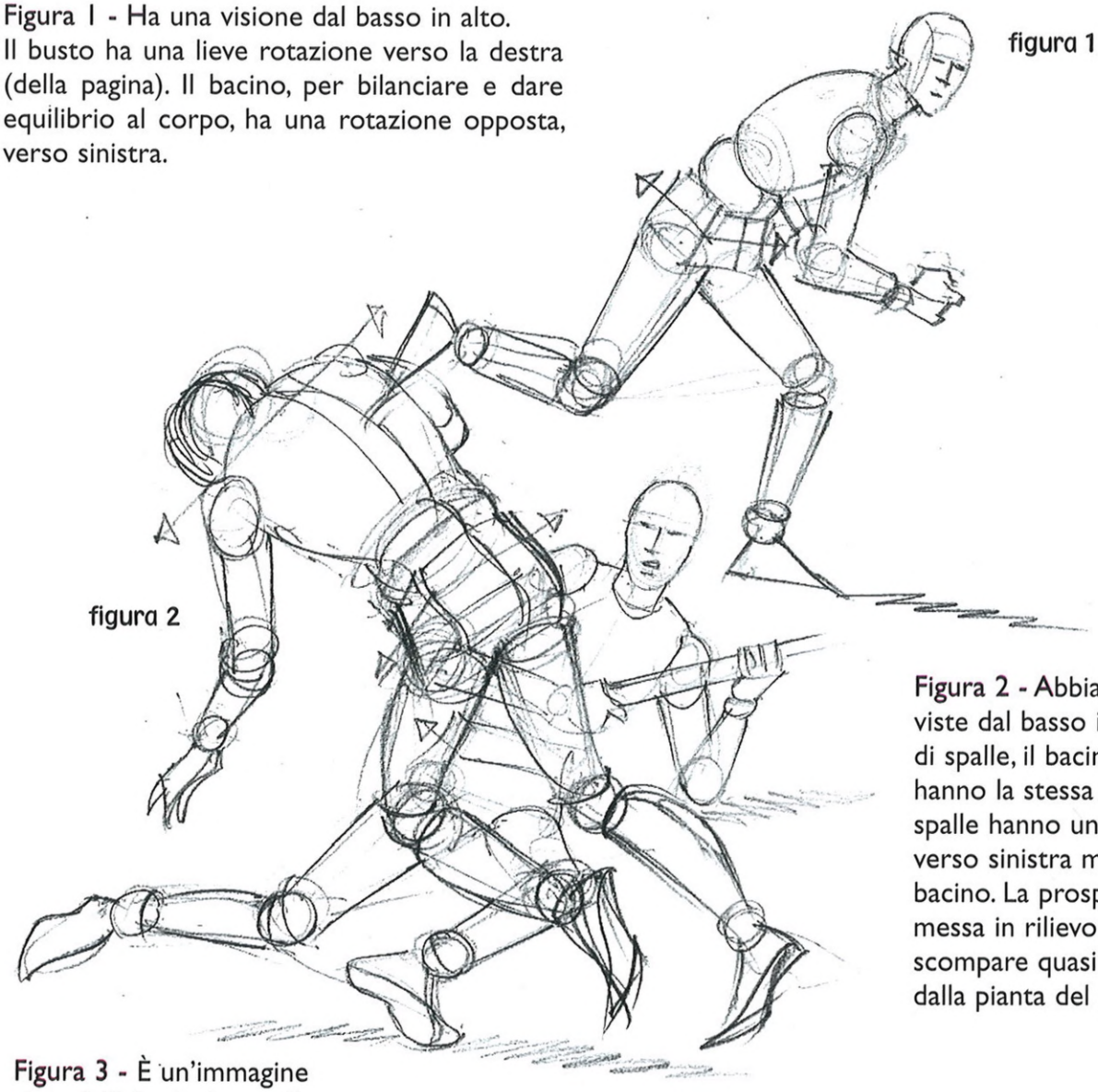


Figura 2 - Abbiamo due figure viste dal basso in alto. Nella figura di spalle, il bacino ed il busto hanno la stessa rotazione ma le spalle hanno una lieve inclinazione verso sinistra maggiore rispetto al bacino. La prospettiva dal basso è messa in rilievo dalla testa (che scompare quasi dietro il busto) e dalla pianta del piede, in evidenza.

Figura 3 - È un'immagine vista dall'alto in basso. Il busto rotea verso sinistra ed il bacino verso destra.

figura 3

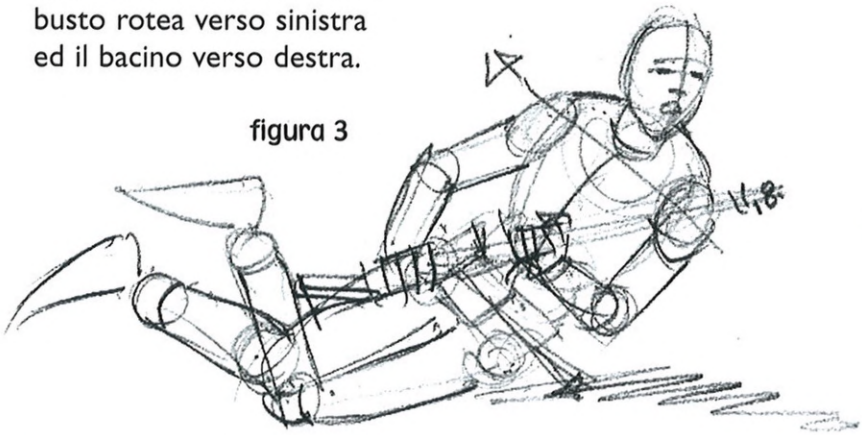


figura 4

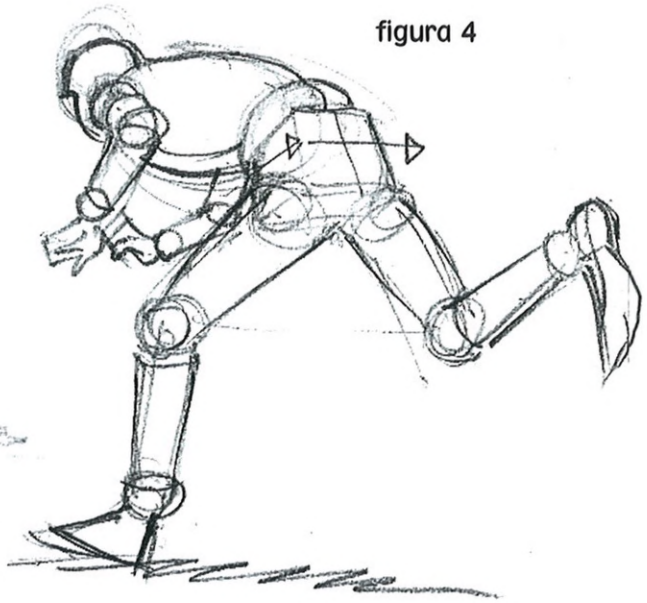


Figura 4 - La visione è dal basso e la prospettiva è molto accentuata. In questo caso, infatti, succede che i vari pezzi che compongono l'immagine, man mano che si allontanano dall'osservatore, tendono ad accorciarsi o a rimpicciolirsi (per esempio il busto, i fianchi, gli avambracci o la testa).

Qui vi propongo altre figure in vari atteggiamenti che vi possono essere d'aiuto affinché possiate riuscire a memorizzarli. Ho aggiunto un paio di schemi, per rinfrescare le proporzioni del corpo umano.

figura 1

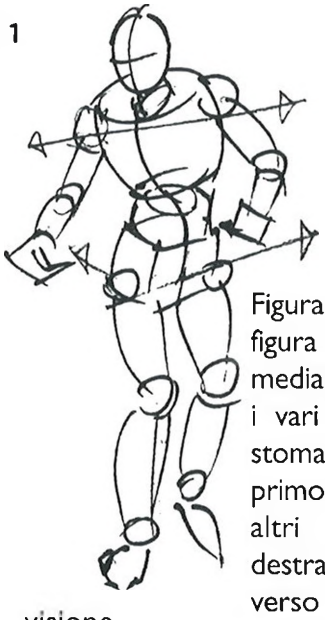


Figura 1 - Notate come, nella figura 1, attraverso la linea mediana, riusciamo a cogliere i vari movimenti del busto, stomaco e bacino. Mentre il primo rotea verso sinistra, gli altri due ruotano verso destra. Le braccia ruotano verso sinistra e le gambe rimangono dritte.

Figura 2 - È caratterizzata da una lieve rotazione del busto verso sinistra e ciò viene segnalato dalla linea mediana del busto che rimane tale sia nei fianchi che nel bacino.

figura 2

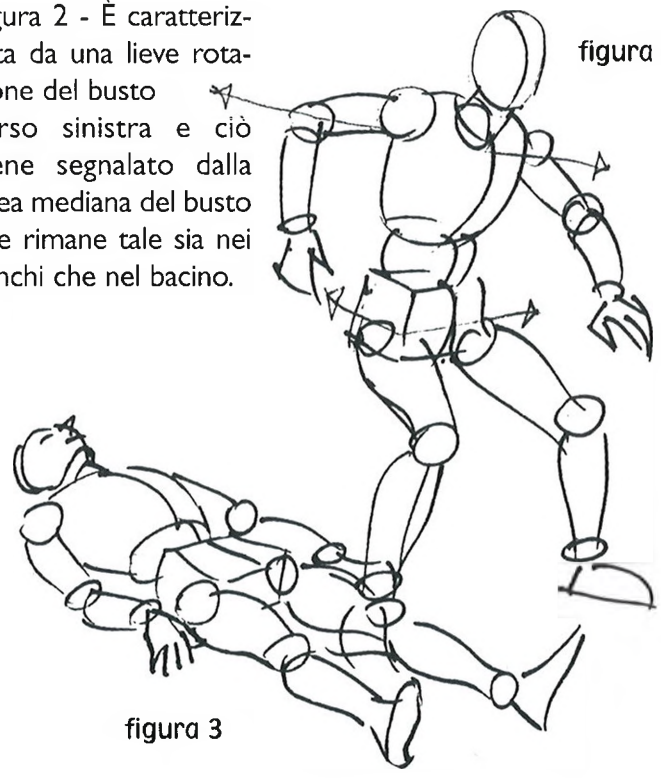


figura 3

visione dal basso

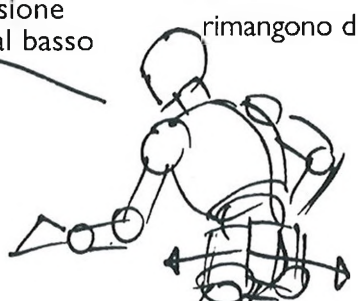


figura 4

figura 5
visione dall'alto

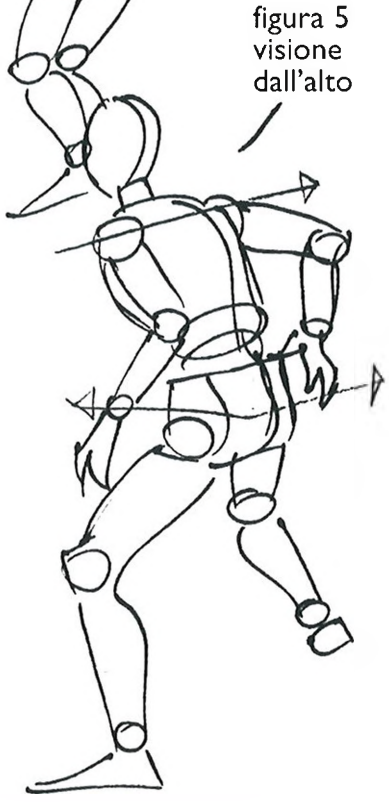


figura 6

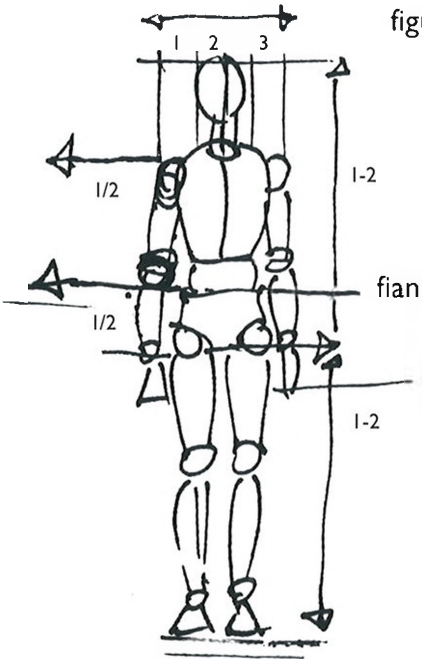


figura 7

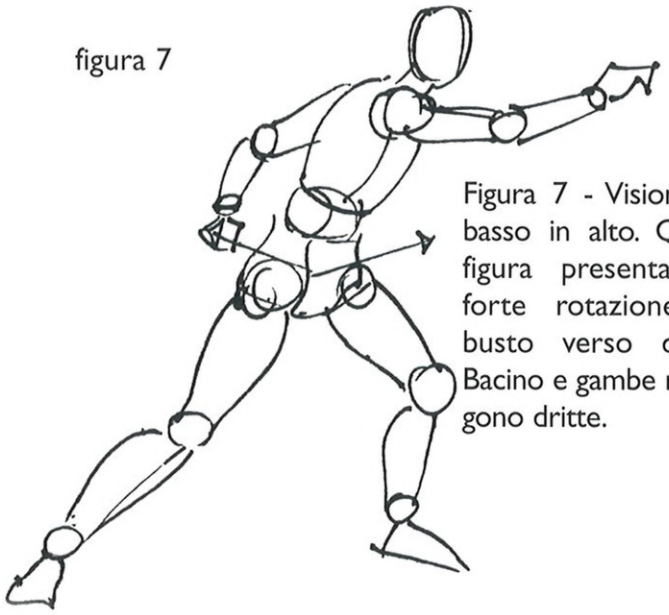


Figura 7 - Visione dal basso in alto. Questa figura presenta una forte rotazione del busto verso destra. Bacino e gambe rimangono dritte.

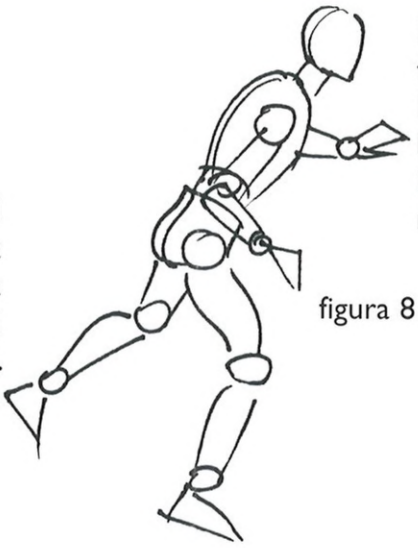


figura 8

Figura 8 - Questa figura presenta una lieve rotazione del busto verso destra. Bacino e gambe rimangono dritte.

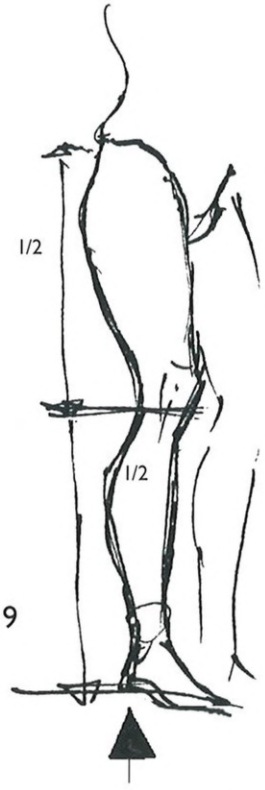


figura 9

Figura 9 - Nel profilo, la coscia e la gamba sono uguali, se consideriamo la coscia fino a inizio rotula e la gamba da inizio rotula alla base del piede.

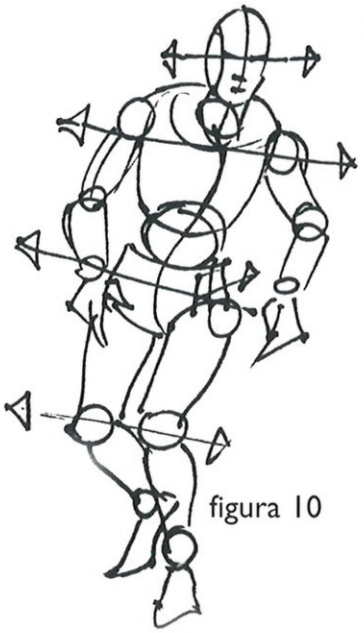


figura 10

Figura 10 - La testa, le braccia ed il busto hanno una forte rotazione verso destra.

Figura 11 - La figura è sbilanciata in avanti e ha una lieve rotazione del busto verso destra.

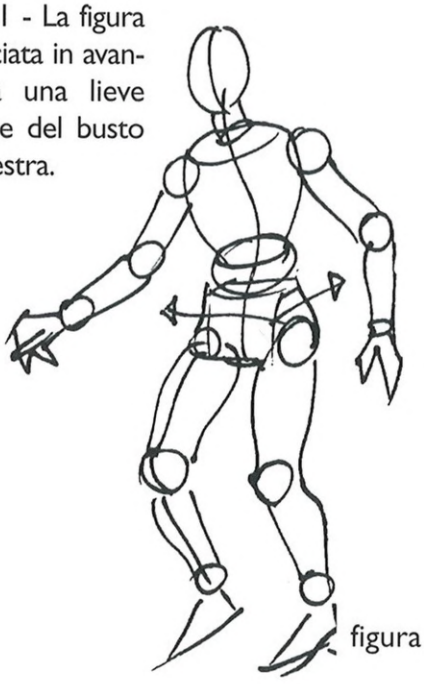
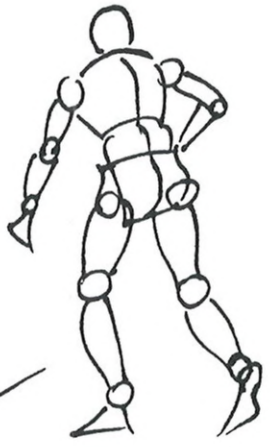


figura 11



visione dal basso

figura 12

Figura 12 - Nella figura in prospettiva dal basso in alto gli elementi bacino, fianchi, busto e testa si restringono progressivamente, man mano che si allontanano dall'osservatore (regola generale).

Continuate ad esercitarvi con questi altri esempi. Nella pagina seguente ho aggiunto un paio di figure femminili che presentano caratteristiche diverse, oltre che fisiologiche, anche nella espressività degli atteggiamenti. Ho aggiunto poi un paio di figure con linee di fuga, per rinfrescarvi i concetti ma, soprattutto, per mostrarvi le differenti linee di fuga delle due prospettive, quella dall'alto in basso e quella dal basso in alto.

figura 1

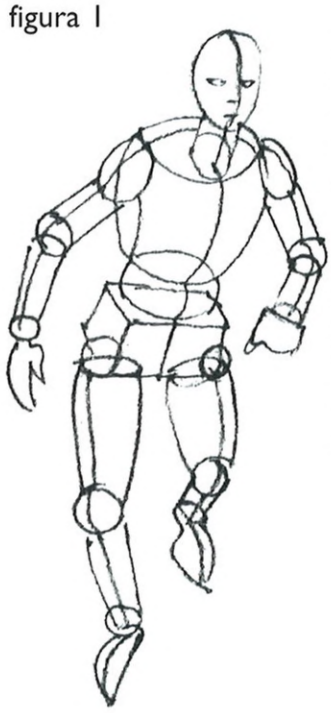


Figura 1 - Figura dall'alto in basso. Anche qui gli elementi della figura, man mano che si allontanano da noi, si accorciano. La gamba sinistra della figura sembra più corta della destra per un effetto prospettico più accentuato.

figura 2

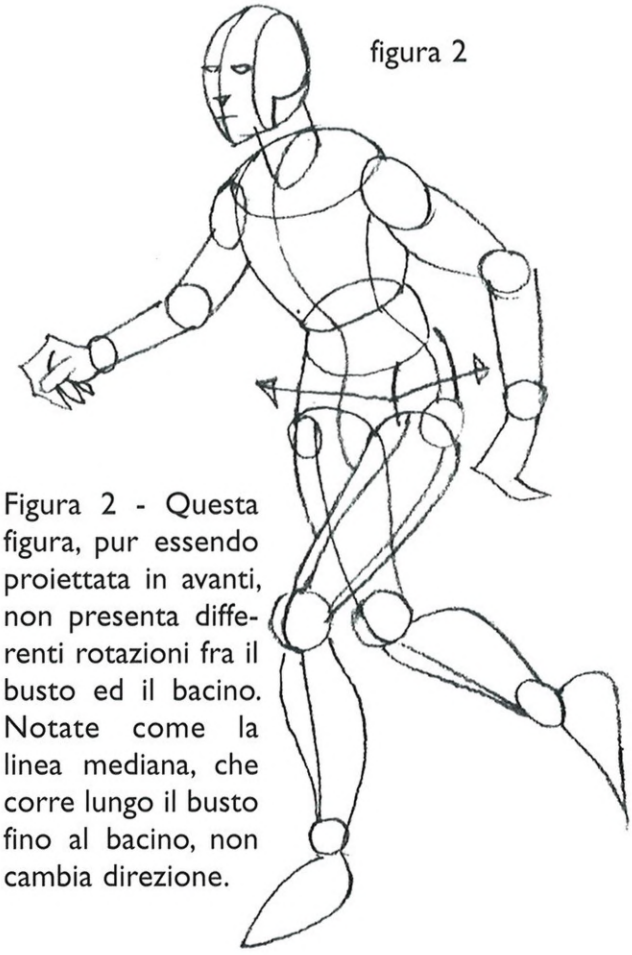
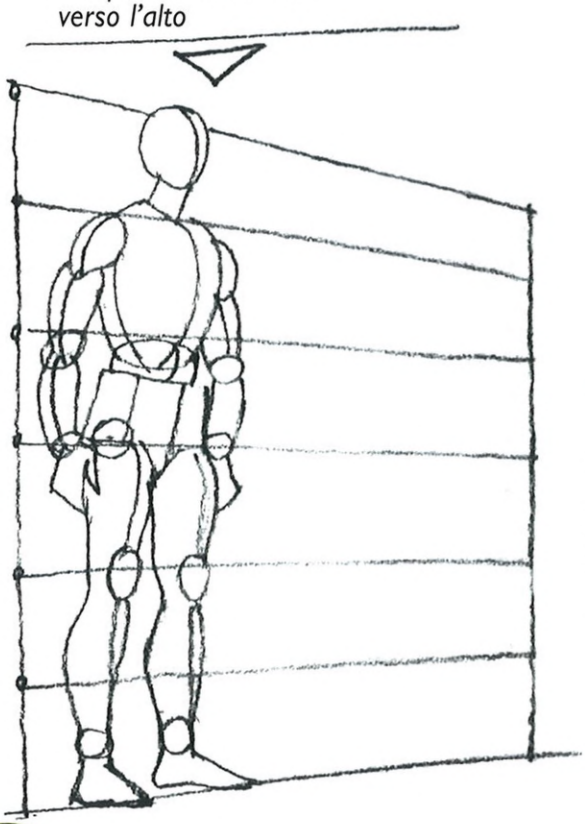


Figura 2 - Questa figura, pur essendo proiettata in avanti, non presenta differenti rotazioni fra il busto ed il bacino. Notate come la linea mediana, che corre lungo il busto fino al bacino, non cambia direzione.

Prospettiva dal basso verso l'alto



Le linee di fuga, raggiunta la metà del corpo umano, cioè i fianchi, cambiano direzione di fuga. Dalla testa all'inguine le linee fugano dall'alto verso il basso mentre dall'inguine ai piedi fugano progressivamente dal basso verso l'alto. Questa è una regola generale valevole per la figura in prospettiva.

figura 3

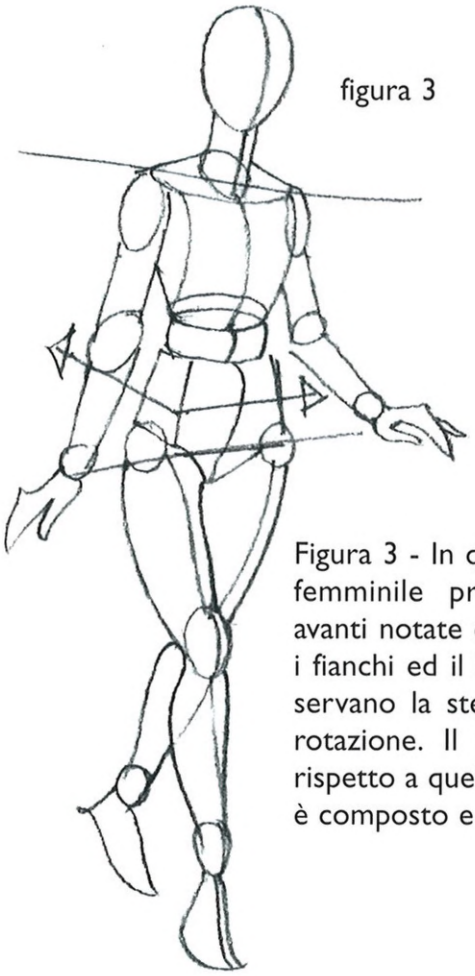
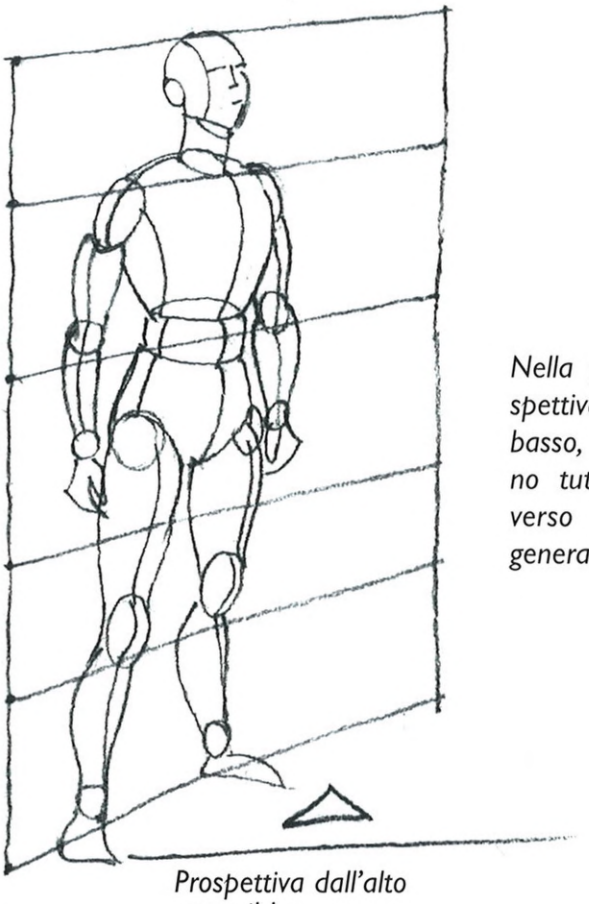


Figura 3 - In questa figura femminile proiettata in avanti notate che il busto, i fianchi ed il bacino conservano la stessa minima rotazione. Il movimento, rispetto a quello maschile, è composto e aggraziato.



Prospettiva dall'alto verso il basso

Nella figura in prospettiva dall'alto in basso, le linee fuganno tutte dal basso verso l'alto (regola generale).

figura 4

Figura 4 - Anche qui si percepisce un movimento molto armonico che viene suggerito dalla linea mediana, la stessa dal busto al bacino.

figura 5

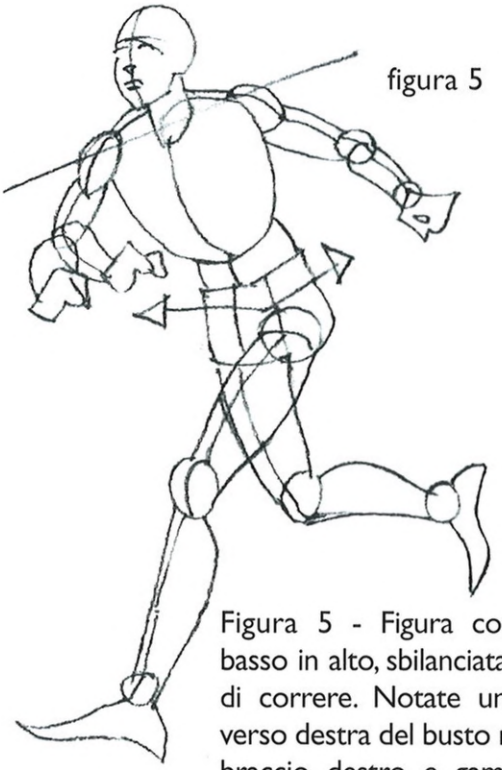


Figura 5 - Figura con prospettiva dal basso in alto, sbilanciata in avanti nell'atto di correre. Notate una lieve rotazione verso destra del busto rispetto al bacino - braccio destro e gamba sinistra avanti, braccio sinistro e gamba destra indietro (regola generale).

Nella figura umana, la parte più espressiva del corpo è sicuramente il volto. È bene quindi ricordare che i principali elementi della faccia (la fronte, gli occhi, il naso, la bocca, il mento, ecc.) si trovano su un piano prospettico diverso da quello della tempia o dell'orecchio, come vi mostro in questi disegni molto sintetici (figure 1-3). In pratica: all'incontro dei due piani la fronte, per esempio, cambia direzione prospettica, nello schema, e volge verso destra, ove indica il piano della tempia. Allo stesso modo si comportano (seguendo la linea indicata negli schemi) i piani nei quali sono compresi gli altri elementi del volto.

figura 1

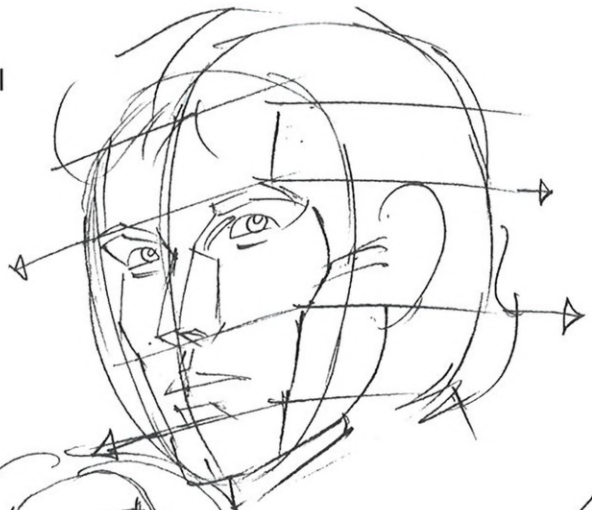


figura 2

figura 3

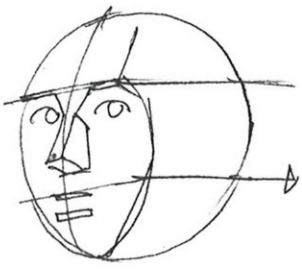


figura 4

figura 5

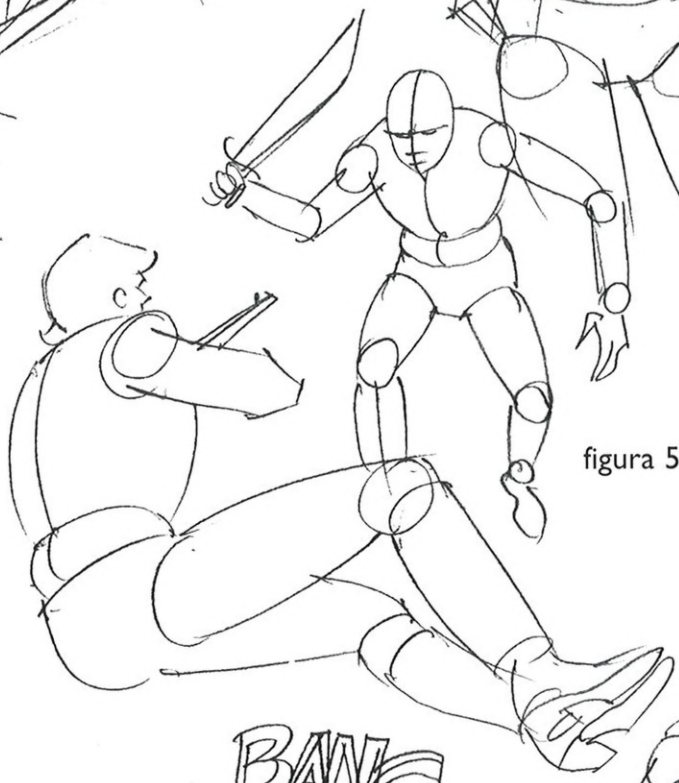
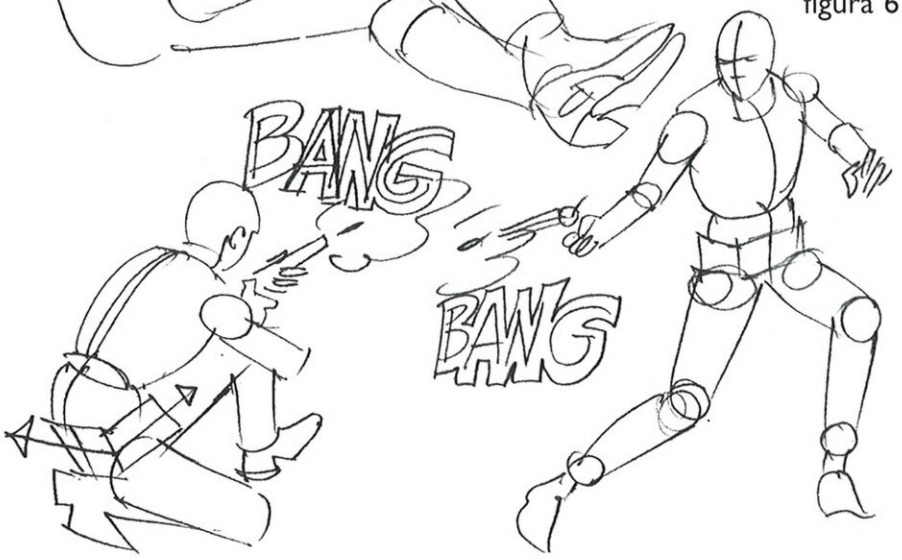


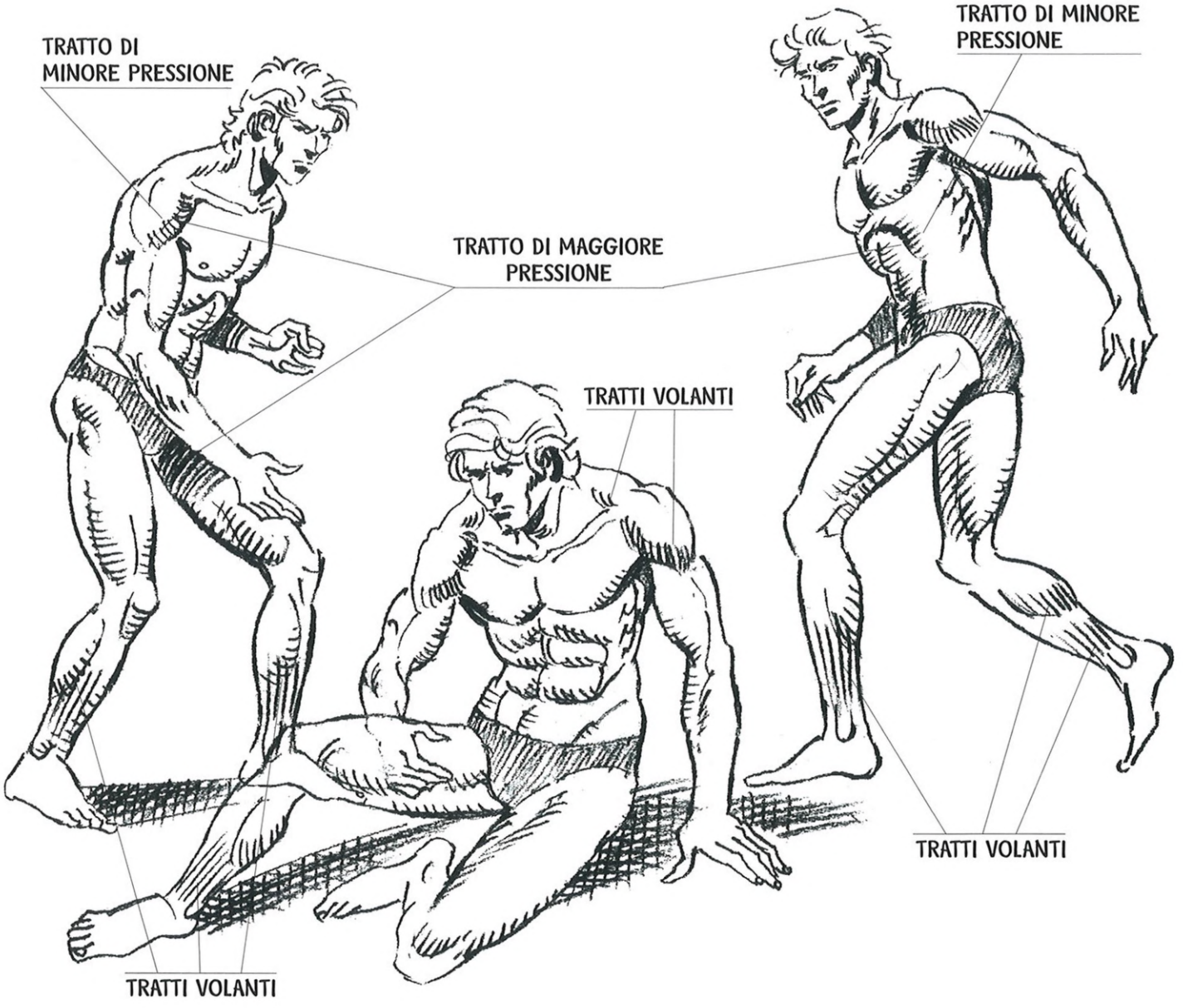
figura 6



Nelle figure 4, 5 e 6 non ho disegnato le frecce direzionali relative agli assi, alle rotazioni e alle inclinazioni prospettiche. Provate a farlo da soli: in questo modo potete verificare se avete assimilato i concetti espressi in questo capitolo.

RISOLUZIONE GRAFICO-FUMETTISTICA E STUDIO ANATOMICO DELLA FIGURA UMANA

In questa pagina, ho dato spazio proprio al segno tipico del fumetto con cui si contorna la figura umana. Le figure sono state disegnate a matita, la tecnica è a pressione variata. Usate una matita morbida 3B, fatevi un accenno di costruzione e poi passate a rifinire le figure, usando la tecnica a pressione (come se aveste in mano un pennello). Per eseguire i piccoli tratti che servono a rendere l'effetto del volume dei muscoli, pigiate la matita sul foglio (dove ha inizio la linea che determina il muscolo) ed allentate la pressione intanto che terminate di tracciare il tratto. Guardate le due pagine seguenti per avere una indicazione precisa di alcuni tipi di tratteggio, quelli più adatti per ritrarre realisticamente un soggetto.



TRATTEGGIO E USO DEL PENNINO PER FUMETTO REALISTICO

A- TRATTEGGIO PER CHIAROSCURO CON MATITA 4B

La tecnica proposta è simile a quella del pennello descritta trattando il fumetto comico (pagine da 22 a 28).

FIGURA 1 A– Tratteggio incrociato con tratti volanti e uguale pressione sul foglio.
B –Tratteggio incrociato per ottenere un effetto grafico con segni di uguale pressione.
C–Tratteggio incrociato a piccoli blocchi accostati. Il segno è pigiato (pressato sul foglio) e lasciato andare.
D– Tratteggio incrociato misto, cioè inizia con segni volanti, i più leggeri, e termina con segni pressati e lasciati andare.

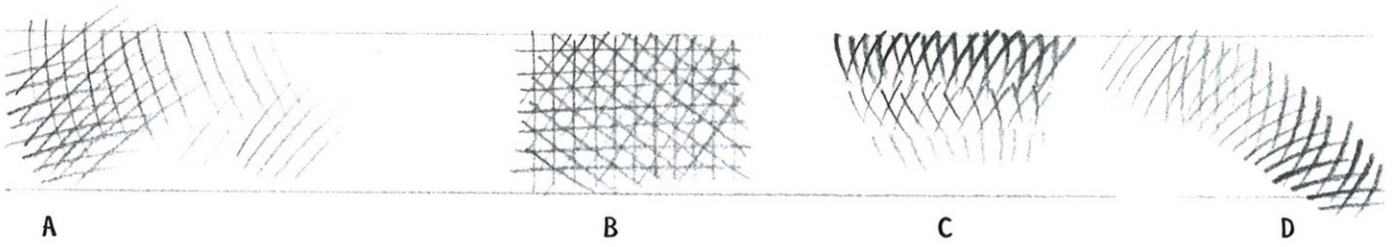


FIGURA 2 A– Tratteggio incrociato misto con segni pressati e lasciati andare.
B –Tratteggio con segni pressati incrociati con segni volanti.
C– Segni 'volanti', cioè tracciati sfiorando la carta con la punta della matita.

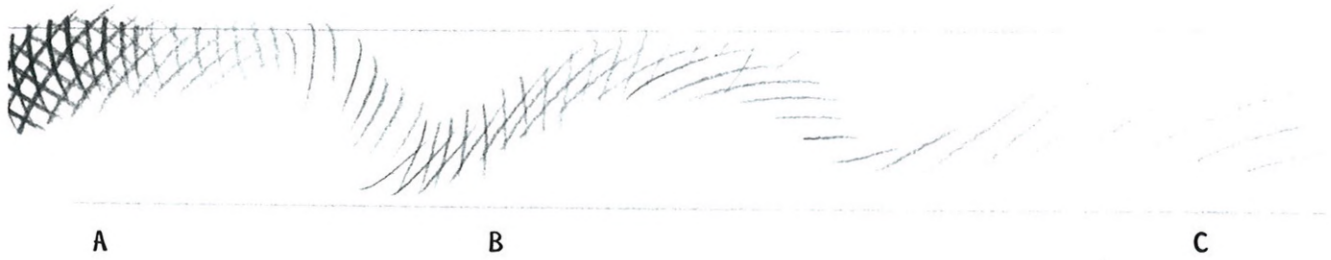


FIGURA 3 A– Tratteggio incrociato misto con segni appoggiati e volanti
B – Tratteggio con segni volanti.
C– Tratteggio incrociato con segni appoggiati (pressati) e lasciati andare.

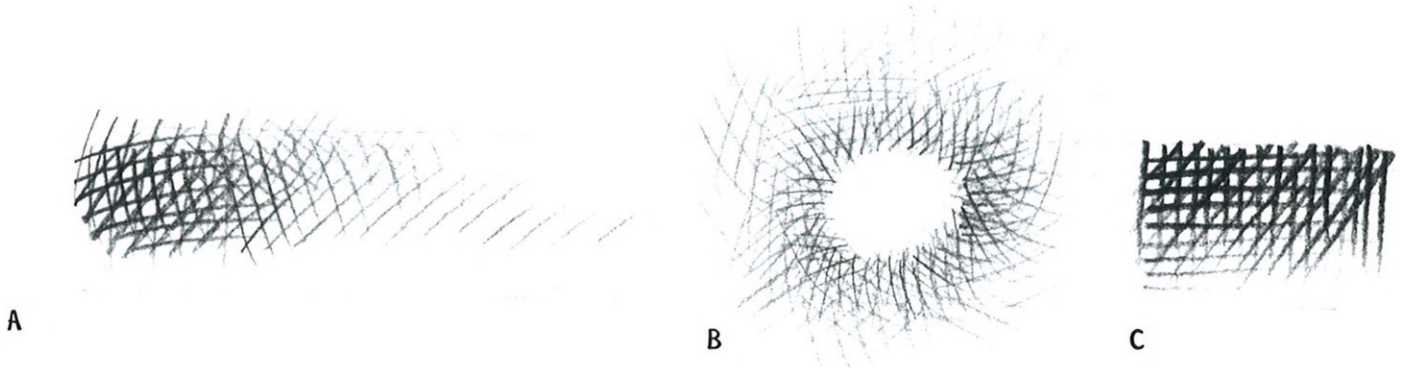
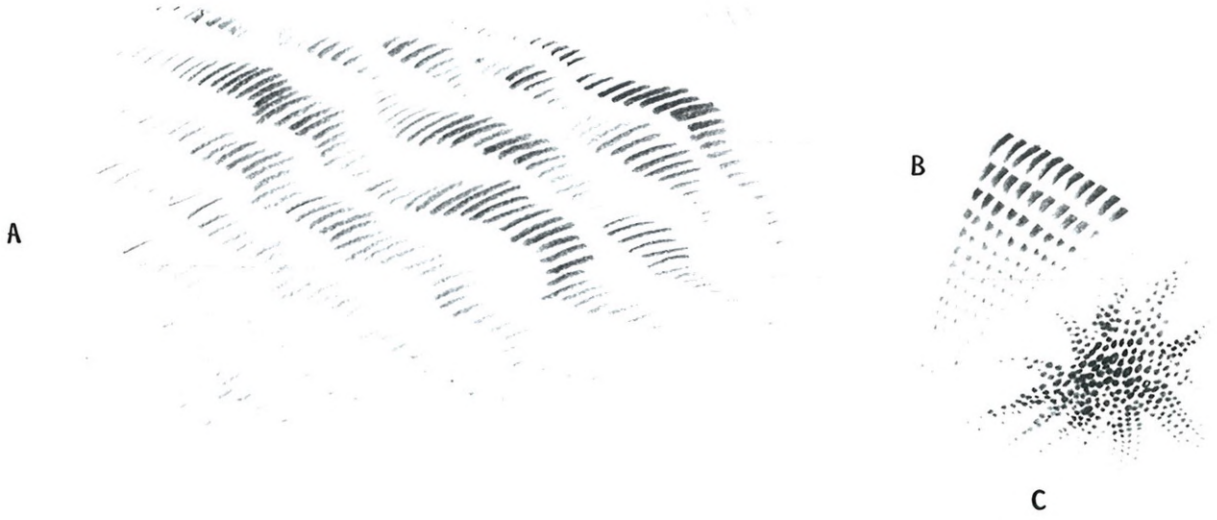


FIGURA 4 A –Tratteggio con segni pressati e lasciati andare, tutti paralleli tra di loro.
B – Tratteggio con segni piccoli, pressati e lasciati andare, sempre più piccoli.
C – Tecnica del puntinato: punti grossi che vanno a rimpicciolirsi sempre di più laddove incontrano la luce (punti grossi, quindi, per le parti più buie e punti piccoli e piccolissimi per le parti più in luce.

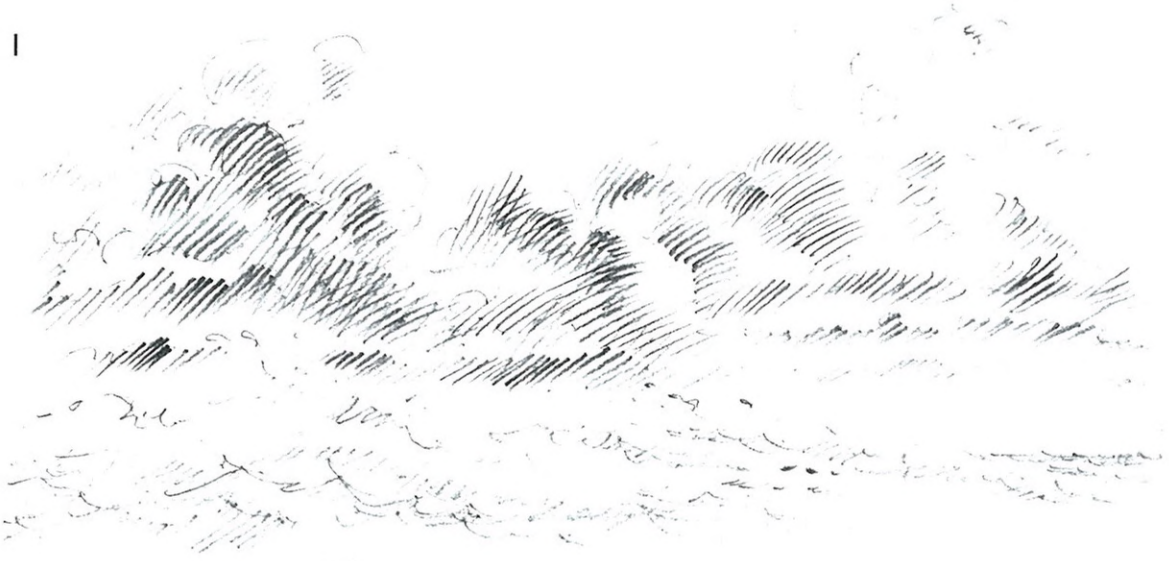


B- ESEMPI DI CHIAROSCURO A PENNINO

APPLICAZIONI DI CHIAROSCURO A MATITA

Questi esempi a matita danno l'idea di come usare il chiaroscuro, che qui si presta bene per rendere le nubi al tramonto. La prospettiva è dal basso in alto e, nei primi tre esempi, è come se ci trovassimo in mezzo all'acqua. La matita usata è la 4B. Il chiaroscuro nelle nuvole è stato reso con segni volanti (i più leggeri) e segni pigiati e poi lasciati andare (quelli più scuri).
In questo modo, possiamo rendere il volume delle nuvole con dei semplici segni paralleli e senza incrociarli.

1

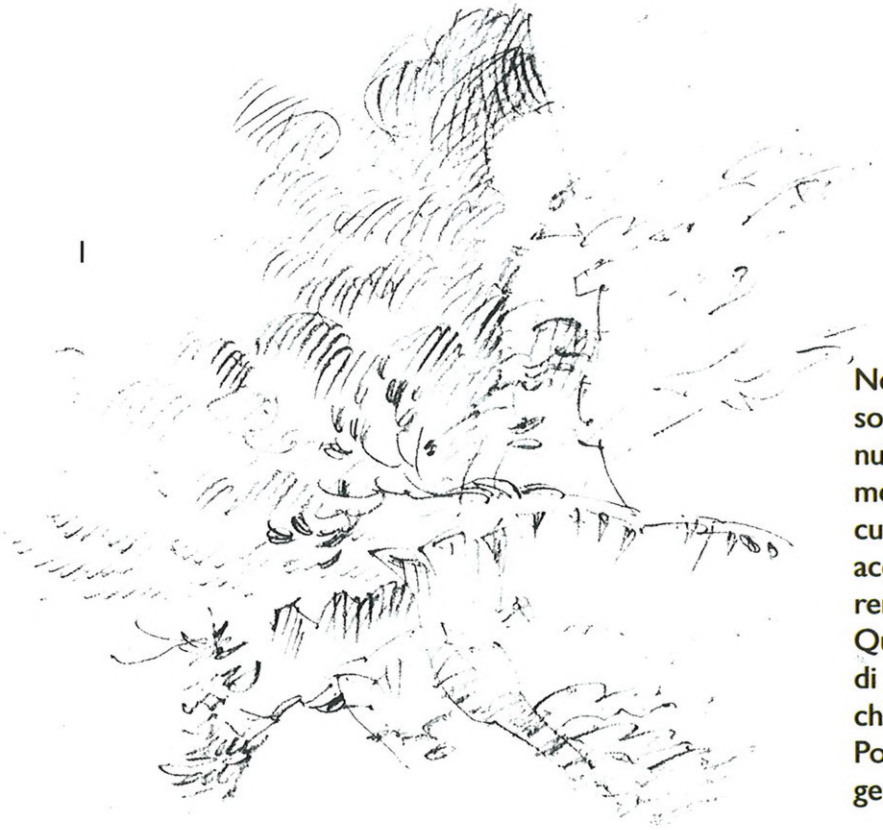


2

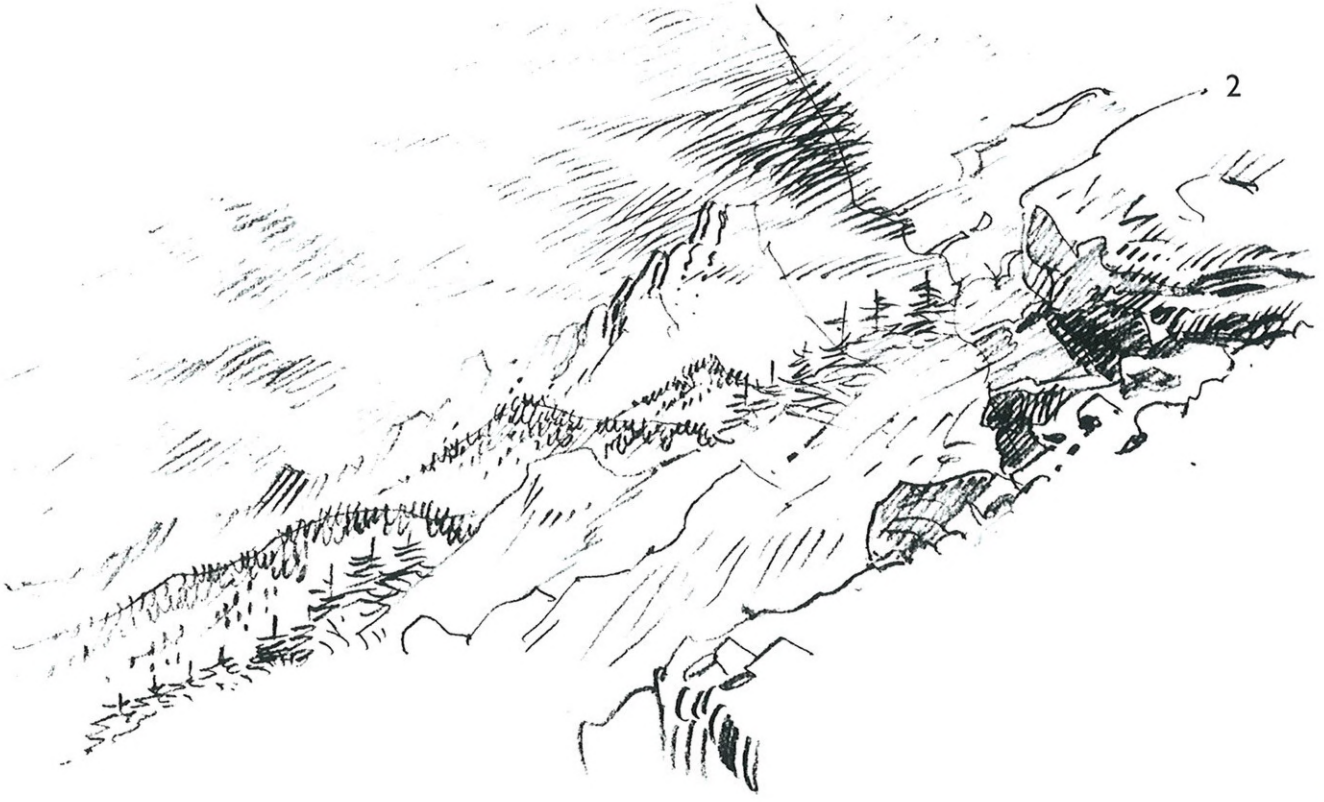
3

4

Qui ho scelto un cielo nuvoloso, tipico di quando si prepara un temporale in montagna. La matita usata è sempre la 4B. Nell'esempio n. 1, i segni sono paralleli e roteanti, e seguono il volume nelle nubi in basso; nella parte alta delle nubi più scure, i segni sono incrociati con altri segni, sempre roteanti.



Nell'esempio in basso i segni sono meno roteanti perché le nubi sono meno consistenti e con meno volume. In genere, più la curvatura dei segni viene accentuata, più efficacemente si rende l'effetto di maggior rilievo. Quando si vuole dare un effetto di poco rilievo, è bene usare un chiaroscuro meno roteante. Potete tenerla buona come regola generale.



CAPITOLO 5

LA TAVOLA A FUMETTI

E ora è arrivato il momento di raccogliere i 'frutti' del vostro lavoro: potete infatti iniziare a creare i vostri story-board, gli schizzi preparatori sull'impostazione delle vostre tavole. Prima di tutto dovete decidere che tipo di storia raccontare, creare i personaggi riconoscibili nei vari dettagli (struttura corporea, abbigliamento, atteggiamento, cicatrici ecc.) e poi, naturalmente potete aggiungere anche le loro conversazioni. Ricordatevi di definire anche quali tecniche volete utilizzare nella vostra tavola. In questo caso ho deciso di cimentarmi con una scena western. Prima di tutto mi sono documentato, andando a rivedermi alcuni film di John Wayne e Kevin Costner, in particolare per lo studio delle luci e l'atmosfera in cui si muovono i personaggi. Con il fermo immagine sono riuscito a recuperare materiale prezioso per la mia tavola. Inoltre mi sono ispirato ad illustrazioni western trovate su varie riviste.

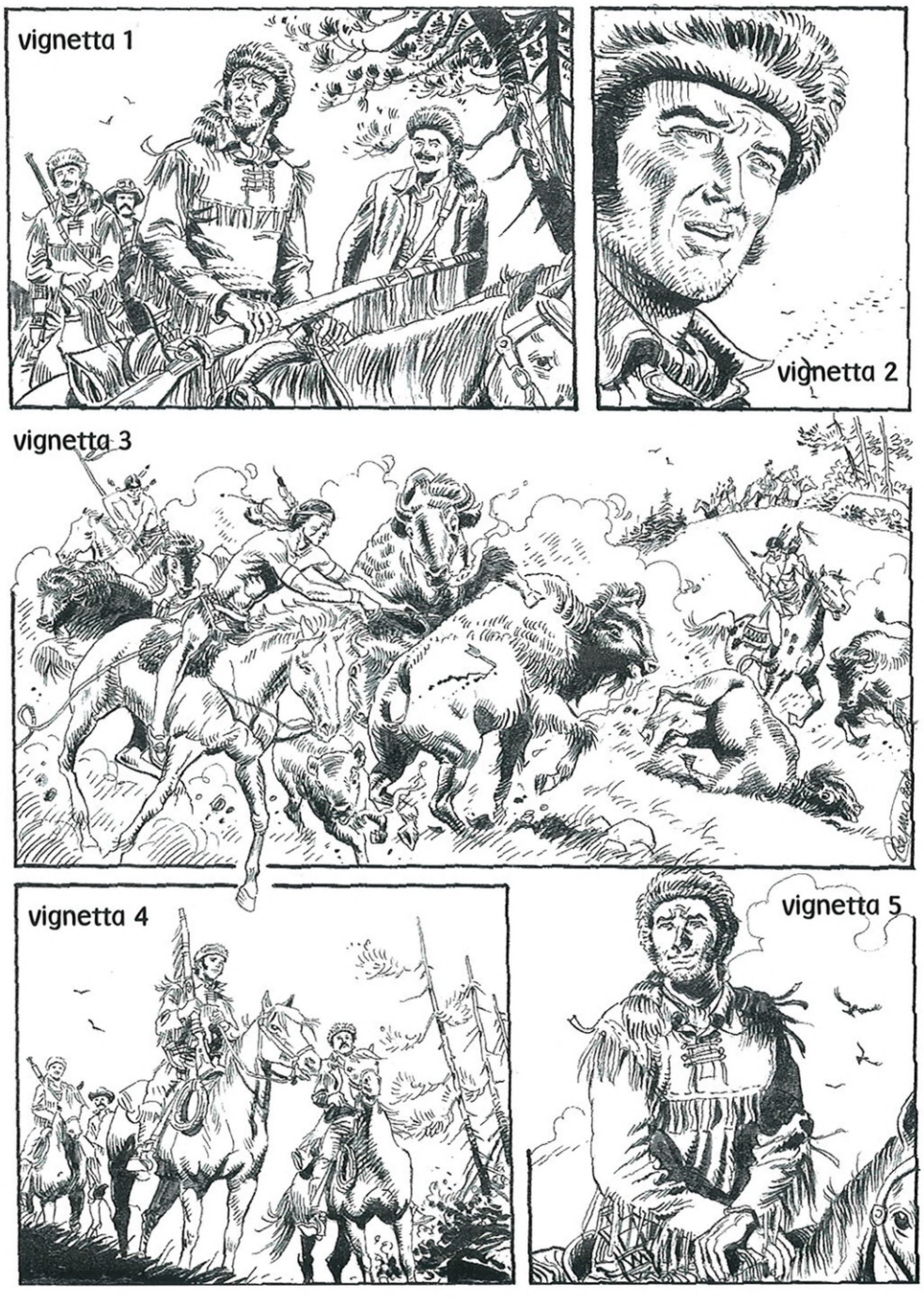
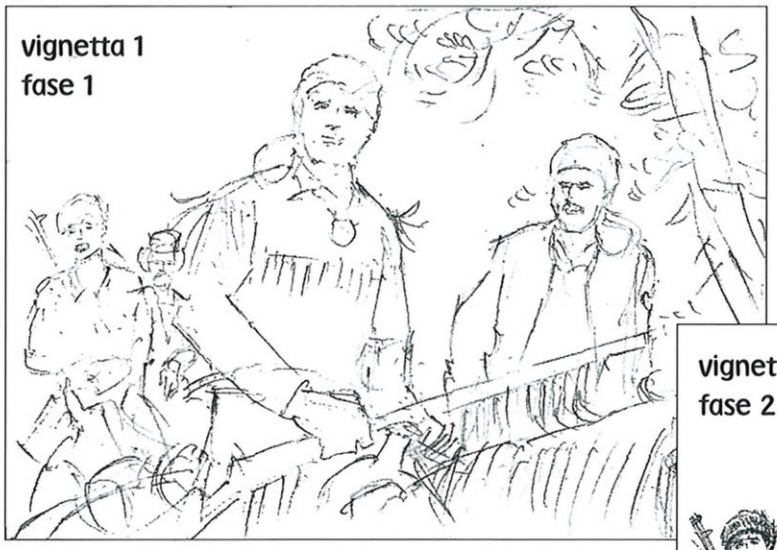


tavola inchiostrata pennino-pennello

foto 1

foto 2

Per la vignetta 1 ho usato alcune figure della foto 1 e altre della foto 2.


vignetta 1
fase 1

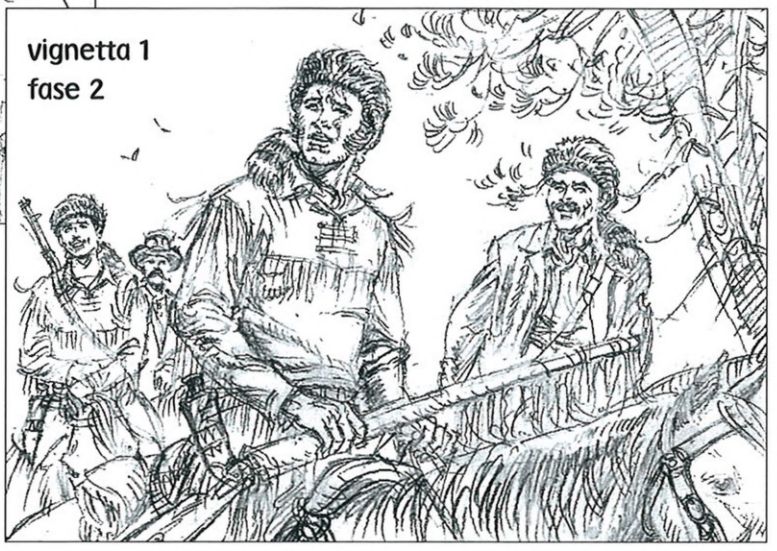

vignetta 1
fase 2

foto 3

Per la seconda vignetta ho utilizzato il primo piano di John Waine della foto 3, modificando i tratti del volto per ricondurlo al personaggio del mio fumetto.

vignetta 2
fase 1

vignetta 2
fase 2

NOTA

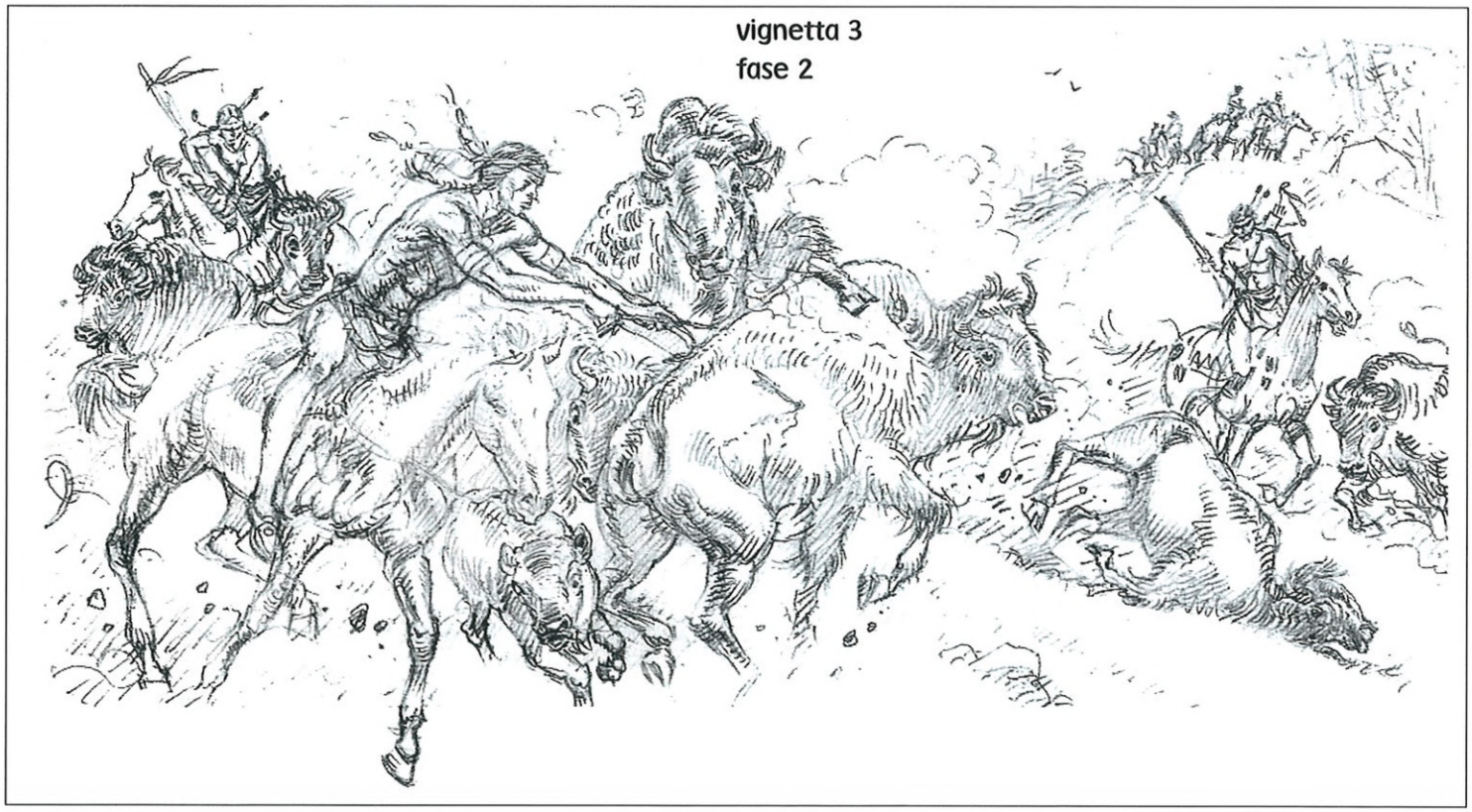
Per l'inchiostrazione ho usato un pennino flessibile, un pennello n. 2 di martora per i particolari e un n. 4 per i primi piani. Inizialmente, se incontrate troppe difficoltà, usate i pennarelli al posto del pennino. Per disegnare bene i cavalli ho realizzato nelle pagine seguenti uno studio dell'animale (vedi pag 113).

Per la vignetta 3 ho usato alcune figure prese da una illustrazione (foto 4) di Charles M. Russell, mentre la parte piccola in alto a destra l'ho improvvisata al momento.

foto 4

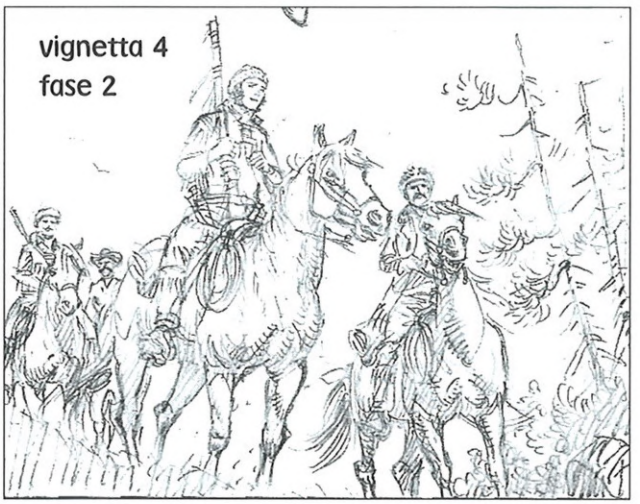
vignetta 3
fase 1

vignetta 3
fase 2



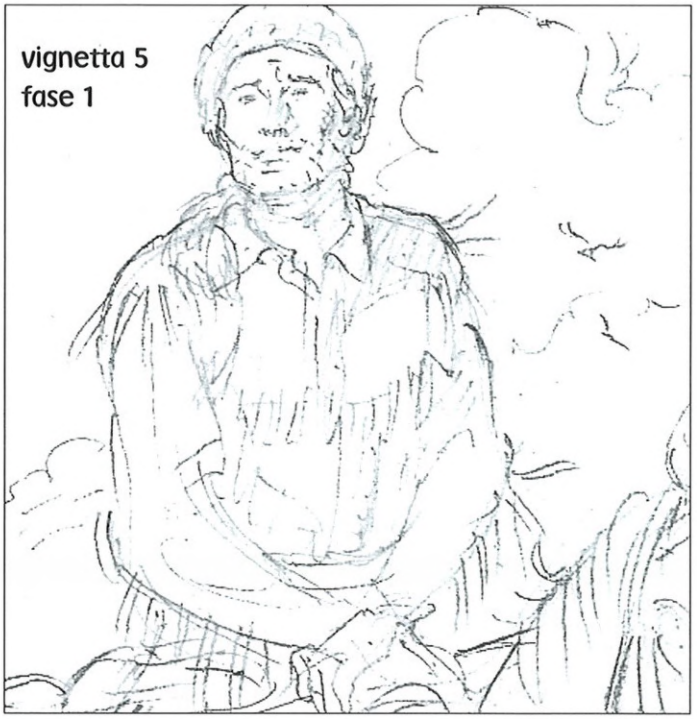
La fase 2 è ingrandita per sottolineare l'effetto grafico.

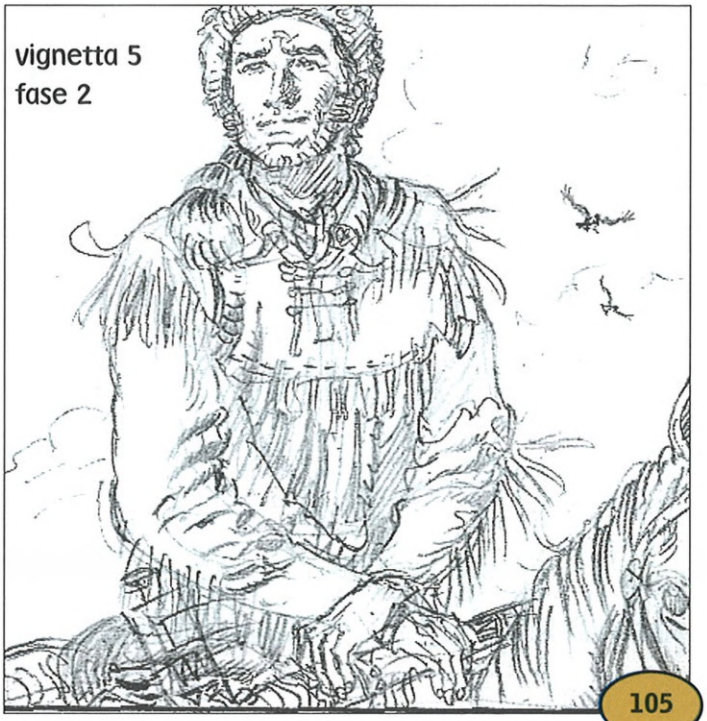
Per la vignetta 4 ho lavorato di improvvisazione e accentuando molto la prospettiva dal basso verso l'alto.



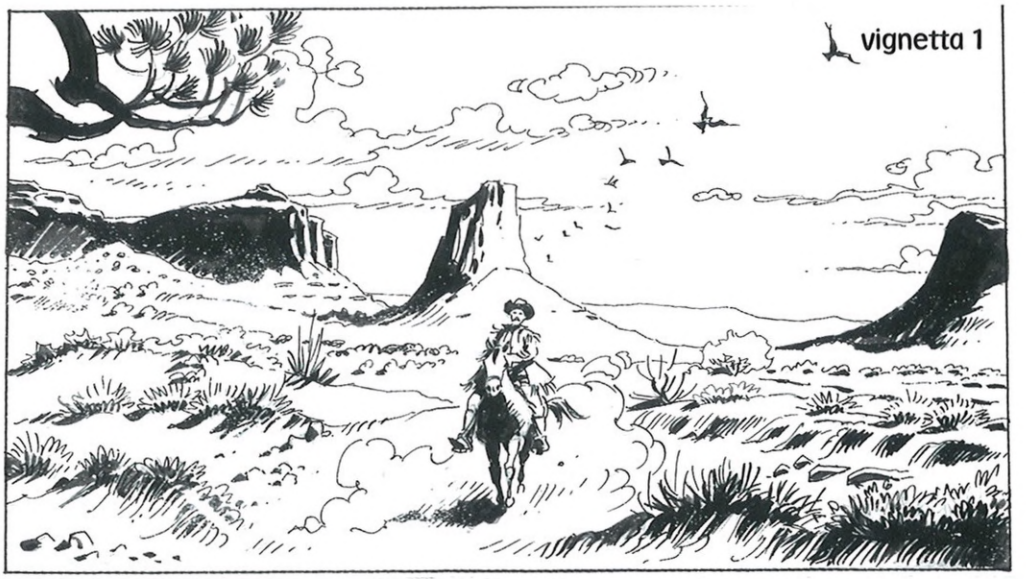
Per la vignetta 5 ho usato una figura centrale della foto a lato.

Se volete rifare questa tavola (riprodotta intera a pag 102), tenete presente che la misura originale della tavola è di 25,5x35,5 cm.





FASI ESECUTIVE DI UNA TAVOLA A FUMETTO



Qui ho disegnato una tavola, sempre sul tema western, per meglio mettere in evidenza l'inquadratura, il taglio e la ricerca compositiva degli elementi che la compongono: figure, paesaggio, ecc. In questa pagina vedete la tavola intera e completamente finita, mentre nelle pagine successive sono riprodotte due fasi importanti del processo di esecuzione.

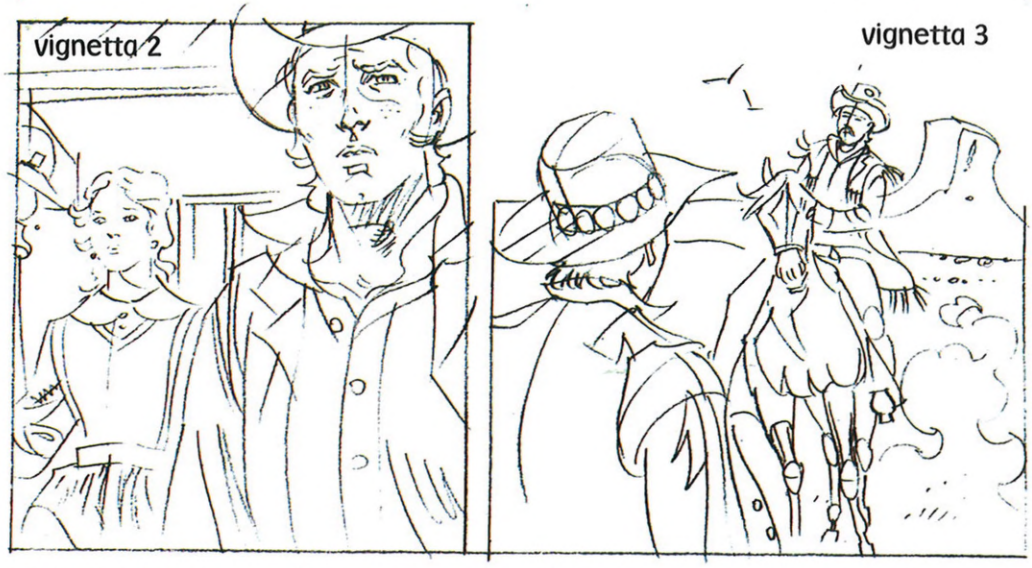
Nella prima vignetta c'è una figura di fondo che si avvicina, alle sue spalle un paesaggio di fondo con ombre al tramonto.

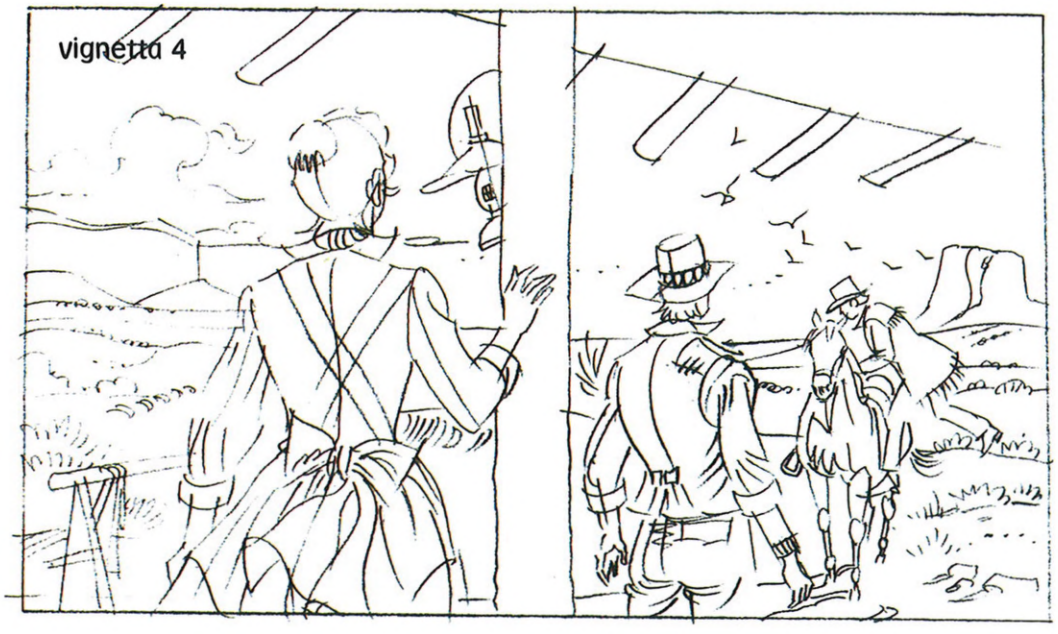
Nella seconda vignetta ho una prospettiva dal basso in alto dei personaggi che aspettano l'arrivo dello straniero a cavallo.

Nella terza vignetta faccio un controcampo (cioè ritraggo il personaggio della sequenza precedente, ma visto di spalle che osserva lo straniero che si avvicina). Le ombre scure del personaggio in primo piano accentuano l'effetto prospettico.

Nella quarta vignetta ho usato effetti di luce proveniente da destra e luci riflesse provenienti da sinistra per dare più realismo alle figure.

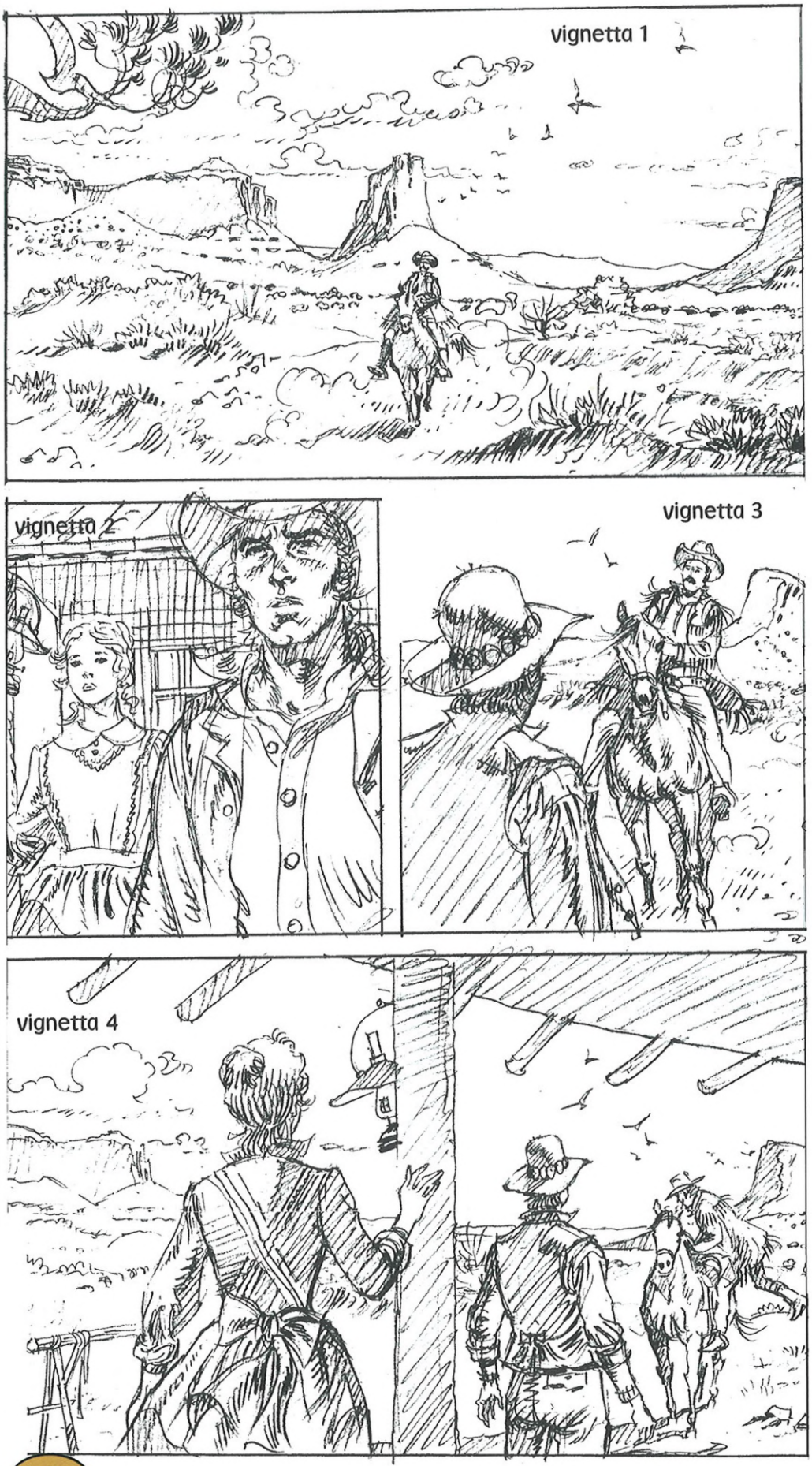
Misure originali della tavola 28x35 cm





Fase 1 - Abbozzo a matita.

La prima fase consiste nel disegnare le figure in modo schematico (come è stato fatto qui, al fine di aiutarvi nell'esecuzione dei disegni). Abituatevi a seguire un certo metodo, in futuro, quando disegnerete i vostri fumetti. Disegnate sempre per primi i contorni principali ed essenziali e poi rifinite l'immagine passando a disegnarne i particolari.



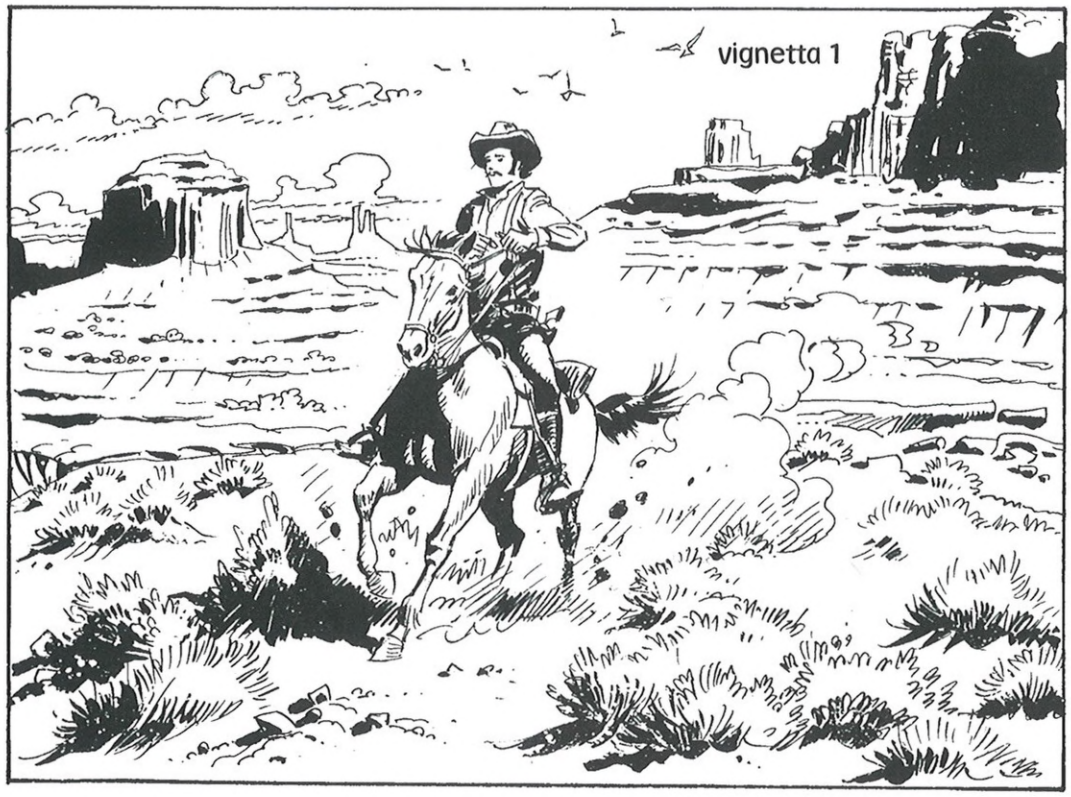
Fase 2 - Ulteriore elaborazione.

Durante questa fase, con calma e pazienza, portate il disegno al grado di rifinitura mostrato dalla tavola qui a fianco. Cercate di fare una 'matita' (si dice così, nel gergo del mestiere fumettistico) pulita e nitida, pronta, insomma, per essere inchiostrata.'

PROGETTI DI INQUADRATURA E DI ILLUMINAZIONE

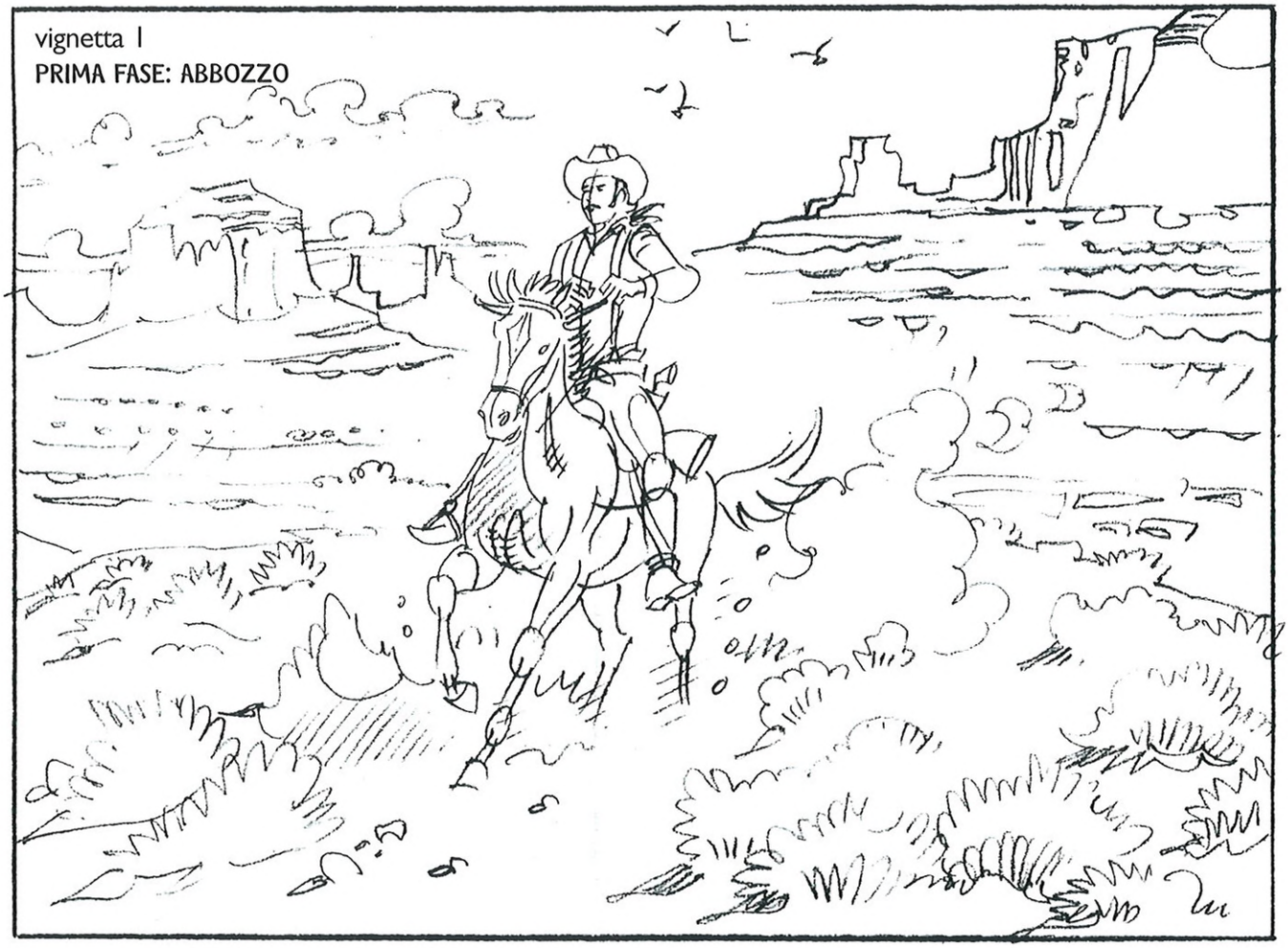
Nella vignetta 1 ho accentuato molto il gioco di luci e di ombre. Ho scelto di ambientare l'azione verso il tramonto: lo si può dedurre dalla lunghezza delle ombre che il cavallo e il cavaliere proiettano a terra.
Nella vignetta 2 ho realizzato un controcampo (vedi pag. 106) della scena precedente: l'effetto di illuminazione al calar del sole è suggerito dal gioco delle ombre e delle luci sulle rocce e sulle nuvole, accennate sullo sfondo e appena ombreggiate sul lato sinistro. Fate molta attenzione, quando disegnate le sequenze del vostro fumetto, a mantenere la coerenza nella direzione delle ombre e nella posizione della sorgente luminosa.

In questa pagina è riprodotta la tavola (misure originali 19 x 26 cm) con i disegni finiti (inchiostrati), mentre nelle pagine seguenti sono rappresentati, per ciascuno, due fasi dell'esecuzione.

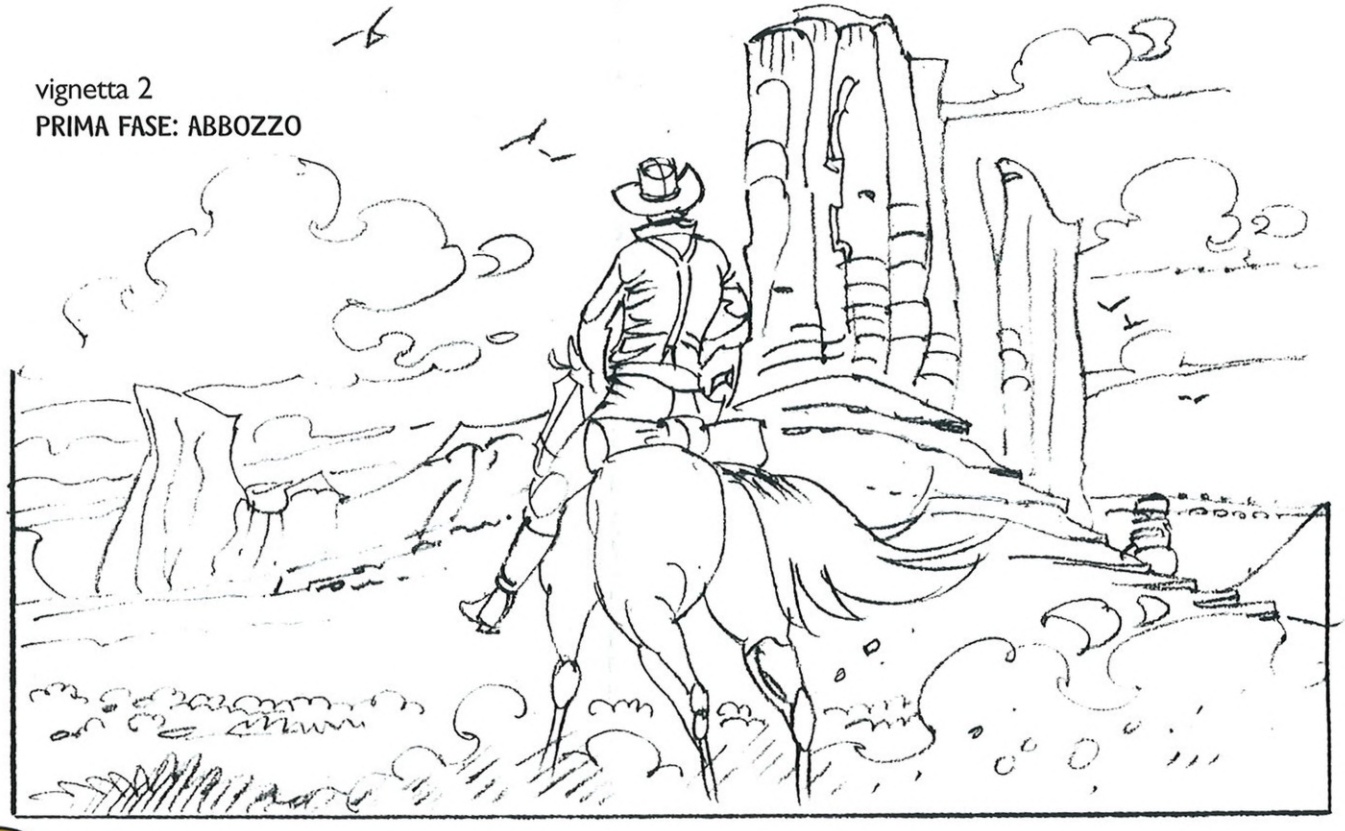


vignetta 2

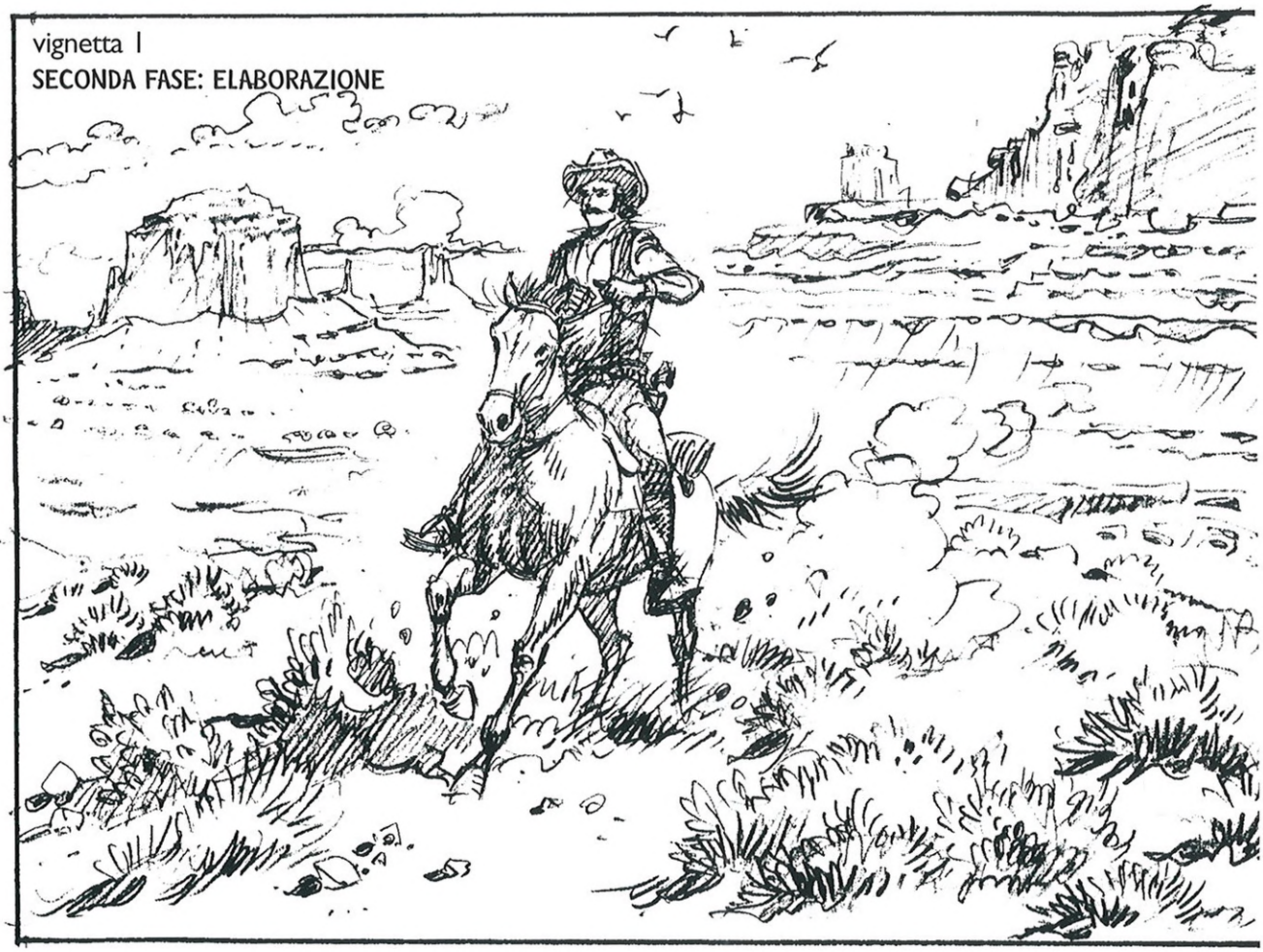
vignetta 1
PRIMA FASE: ABBOZZO



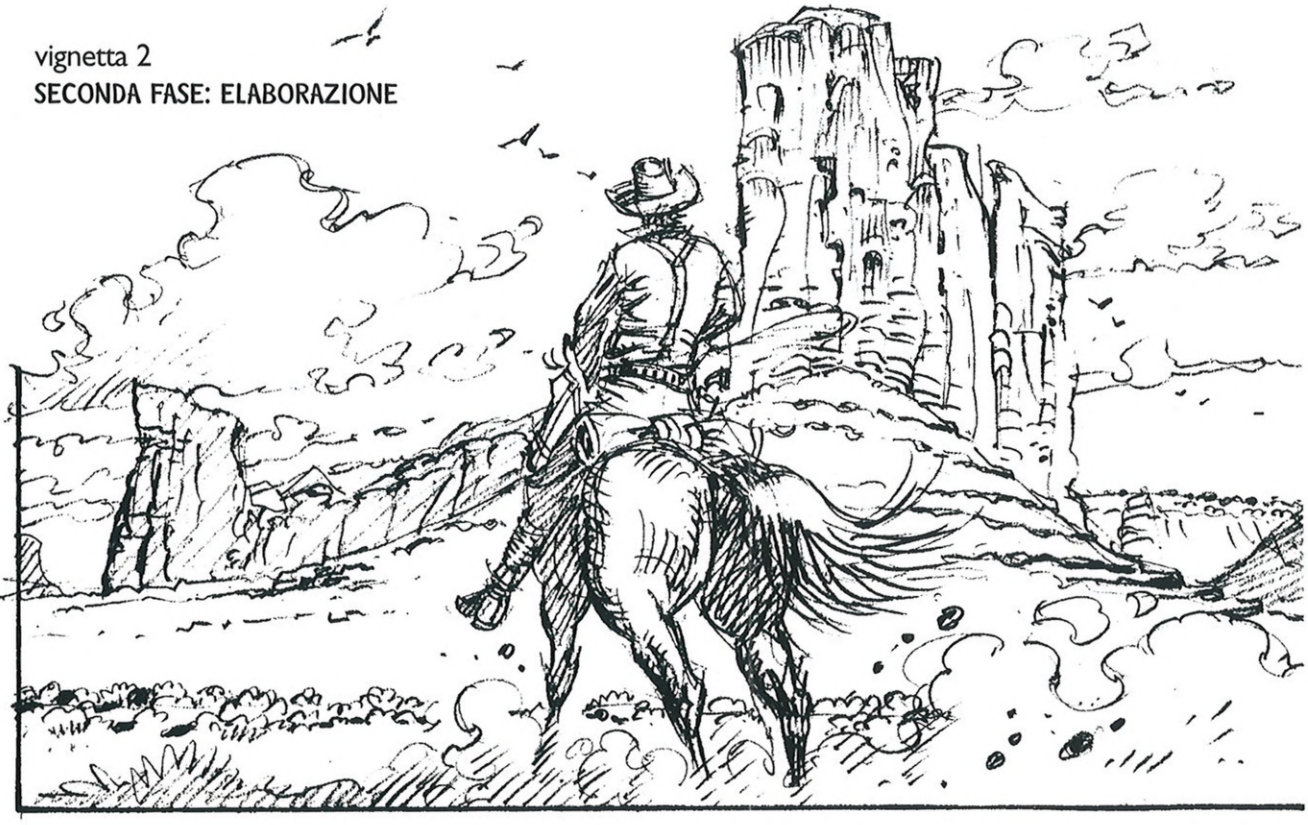
vignetta 2
PRIMA FASE: ABBOZZO



vignetta 1
SECONDA FASE: ELABORAZIONE

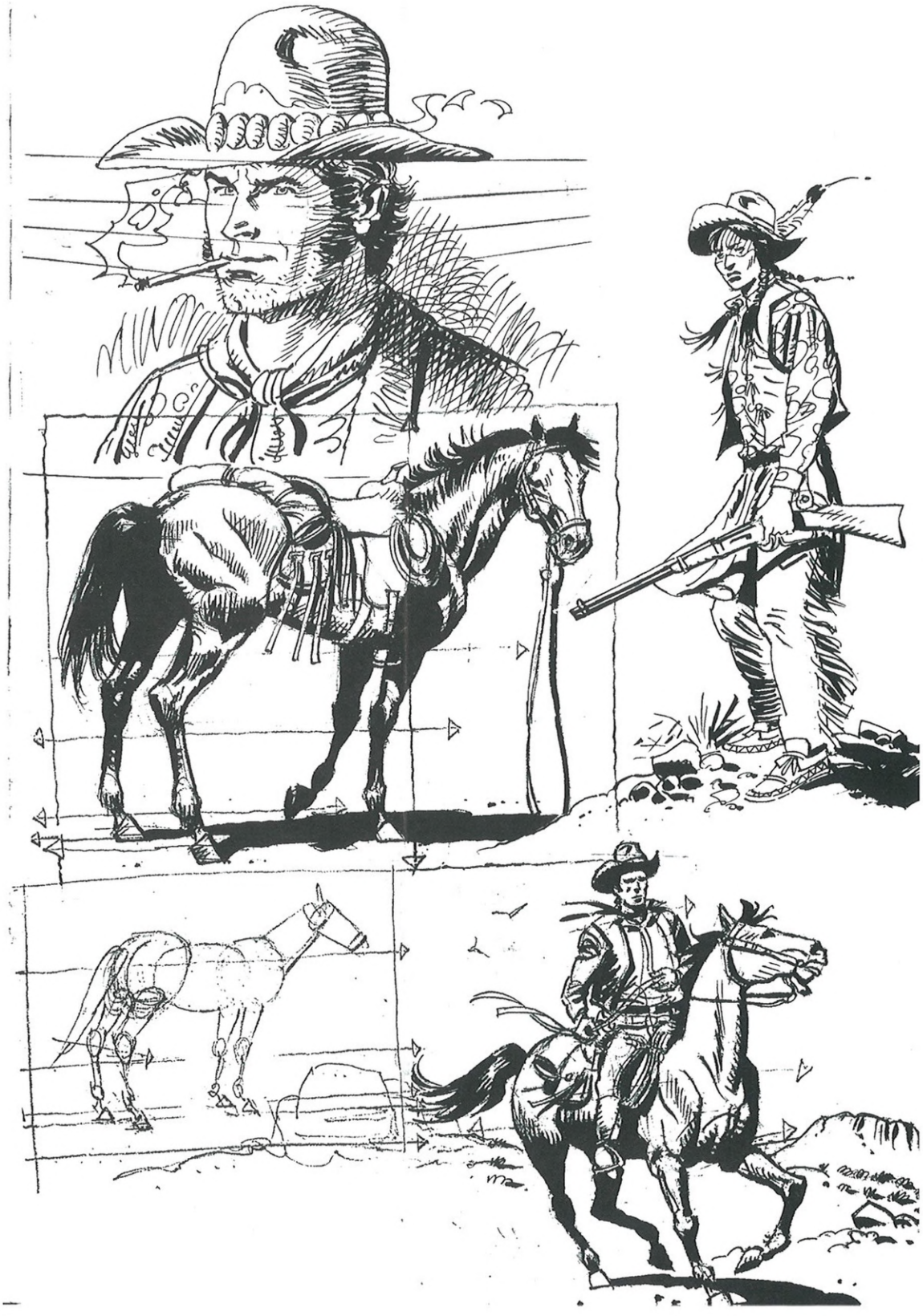


vignetta 2
SECONDA FASE: ELABORAZIONE



METODI DIVERSI DI DISEGNARE

Per la realizzazione di questa pagina composita servono altri metodi di disegno, un poco diversi da quelli fino ad ora trattati, al fine di migliorare il nostro bagaglio tecnico. Ognuno di voi, più avanti, sceglierà in base alle proprie preferenze ed alla propria personalità, la tecnica più idonea da usare per l'impostazione del disegno in generale.



A- Metodo di costruzione

figura 1

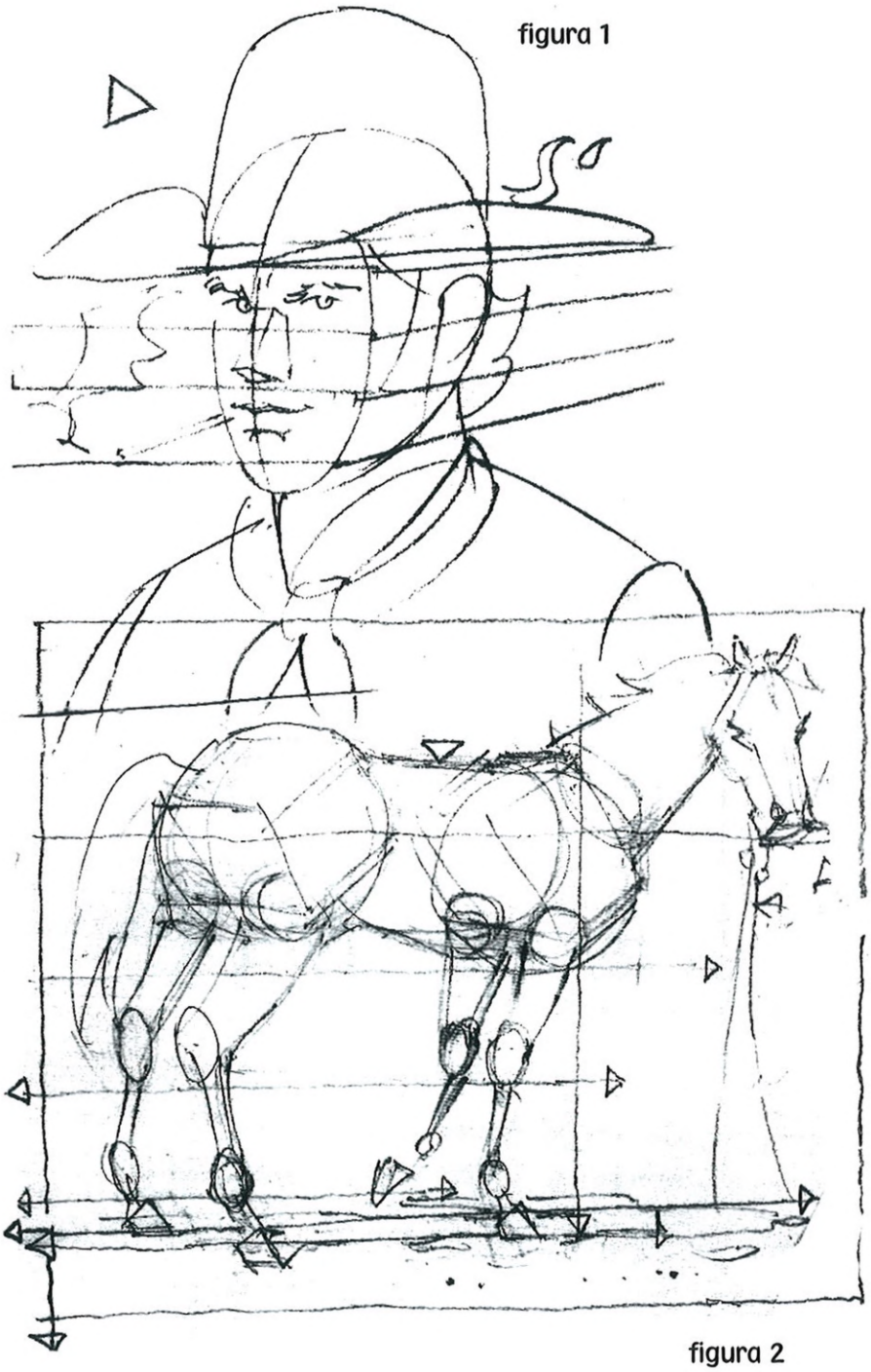


Figura 1 - Anche in questo primo piano ci tornano di grande utilità le linee prospettiche del viso per meglio coglierne le proporzioni.

Figura 2 - Le linee di livello sono utili per valutare i rapporti di dimensioni e di orientamento fra le parti di qualsiasi figura, anche di quella umana. Magari possiamo abbinare questo metodo alla tecnica dello 'schema avanzato' che già abbiamo imparato ad usare (vedi pagina 69). In questa figura, la linea orizzontale tracciata più in alto mette subito in evidenza la relazione di livello fra il muso del cavallo, l'attaccatura del collo e il profilo del dorso. La linea orizzontale più in basso, invece, mostra i rapporti di altezza, lievemente diversi, fra le zampe poste sul lato rivolto verso l'osservatore e quelle sul lato opposto.

figura 2

figura 3

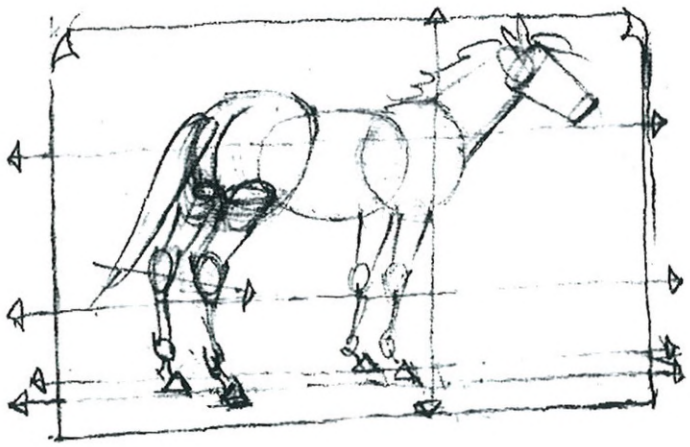


Figure 2-3 Notate come il cavallo si può semplificare scomponendo le sue forme in semplici solidi di riferimento.
Inoltre potete semplificarlo ulteriormente suddividendolo in assi e linee che distinguono le sue parti fondamentali (vedi la sezione *Schema semplificato della figura umana: assi e volumi* a pagina 68 in quanto il principio è applicabile a qualunque soggetto.)

figura 4

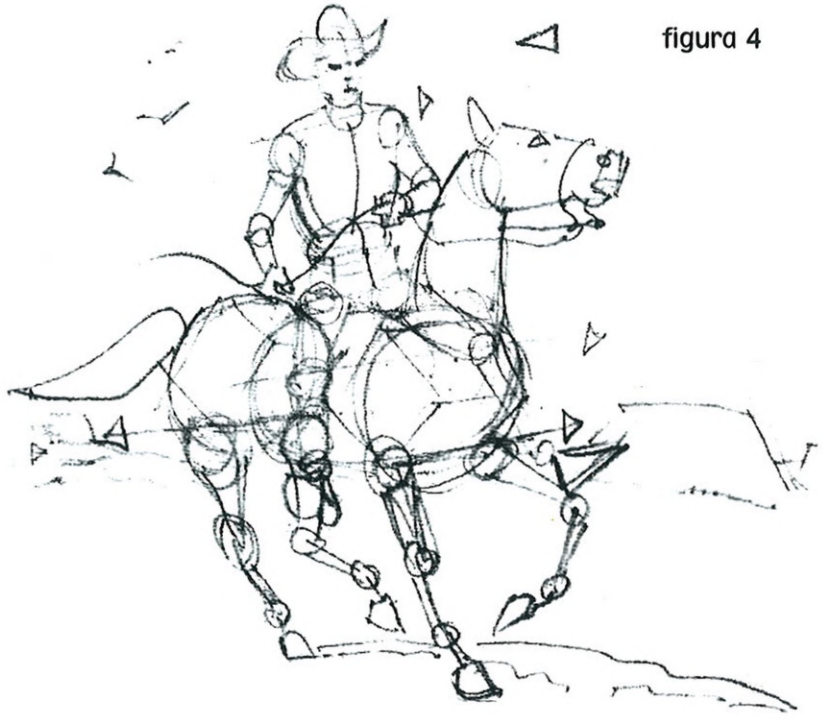


Figura 4 - Anche qui, per la figura umana, ho utilizzato la caratteristica costruzione: un ovale per il volto, un barile per il busto e un cilindro per le braccia e per le gambe.

B- Metodo a contorno complessivo

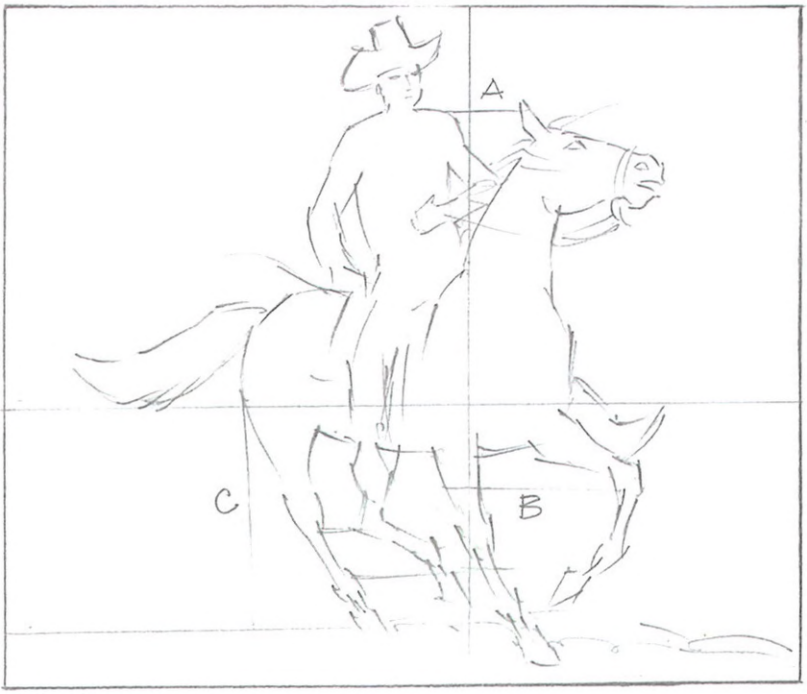


Figura 4 - Questo è un altro sistema per disegnare. In questo caso non si utilizza la costruzione ma il cavallo e il cavaliere sono disegnati come un solo blocco, con il disegno tracciato per linee esterne. Per avere le dimensioni corrette, aiutatevi tracciando delle linee orizzontali e verticali. Il tratto A serve per capire quanto dista la spalla dell'uomo dall'orecchio del cavallo, il tratto B per stabilire l'altezza della rotula del cavallo e la verticale C aiuta a dare la giusta inclinazione alla zampa posteriore del cavallo. In seconda battuta, potete rifinire i particolari del disegno.

C- Metodo 'composito'

figura 5

Figura 5 - Per disegnare questo indiano ho utilizzato inizialmente la costruzione base spiegata nei precedenti capitoli. Se osservate bene, la potete intravedere qua e là tra le pieghe degli abiti.
Nel volto trovate la linea mediana e un accenno del suo ovale.
Le linee mediane di costruzione si trovano anche nel berretto, nelle cosce e nelle gambe. Gli elementi ovoidali di congiunzione si intravedono tra avanbraccio, braccio e polso.

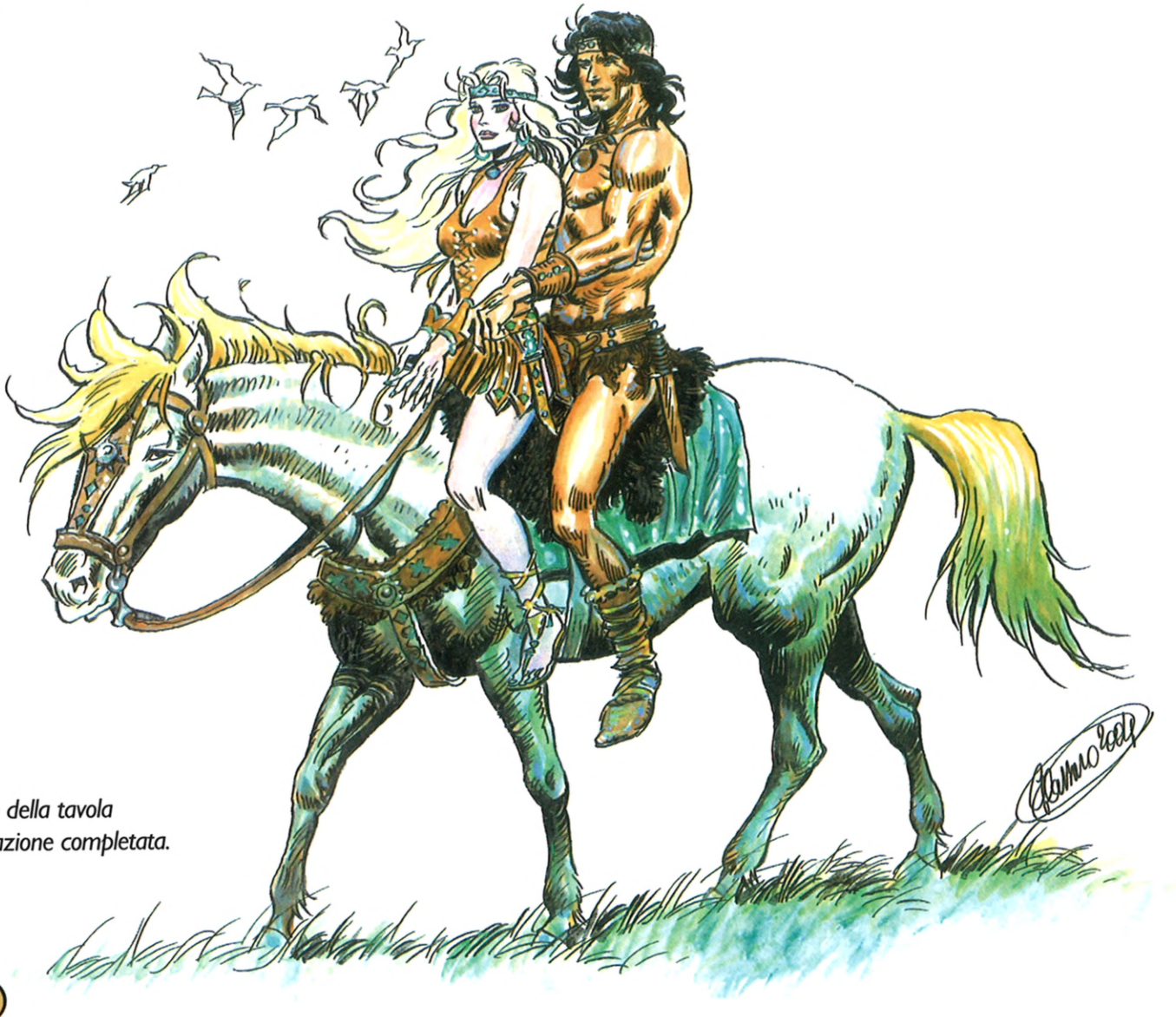
COLORIAMO UNA TAVOLA GIÀ DISEGNATA A PENNINO

Uomo e donna a cavallo

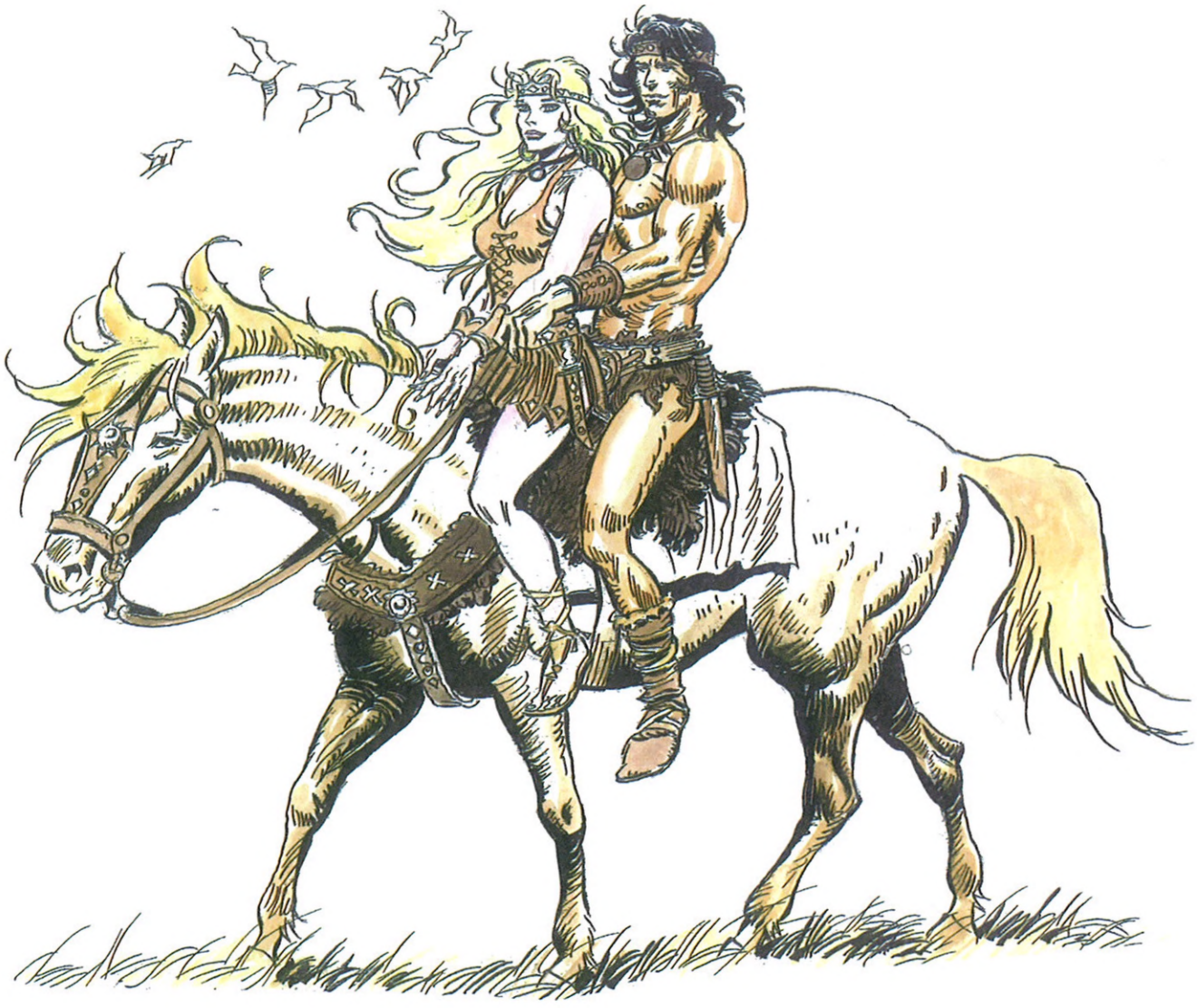
In precedenza ho accennato (vedi pagina 17) ad alcuni metodi frequentemente usati per colorare le tavole a fumetti. Ora vediamo un elenco dei materiali occorrenti per colorare secondo il procedimento diretto, cioè lavorando direttamente sulla tavola, sul supporto che abbiamo usato per tracciare e rifinire il disegno. È opportuno che la carta, quando si prevede questo tipo di intervento (soprattutto con i colori ad acqua), non sia troppo leggera perché in tal caso potrebbe subire delle deformazioni fastidiose.

Materiali:

Cartoncino liscio da disegno 220 gr/m^2, 35x25 cm, pennello di martora n. 2
Colori a tempera, in tubetti (giallo limone, rosso vermiglio, rosso magenta, ocra gialla, terra di Siena bruciata, terra d'ombra bruciata, blu cyan, blu turchese, verde veronese, bianco). Se il colore viene usato così come esce dal tubetto o diluito con poca acqua risulta molto coprente ma poco scorrevole; se viene diluito con molta acqua diviene quasi trasparente e tenue e simula l'effetto dell'acquarello.
Due ciotole per l'acqua (una per pulire il pennello e l'altra per diluire i colori) e un piatto di plastica bianca, sul quale miscelare i colori.

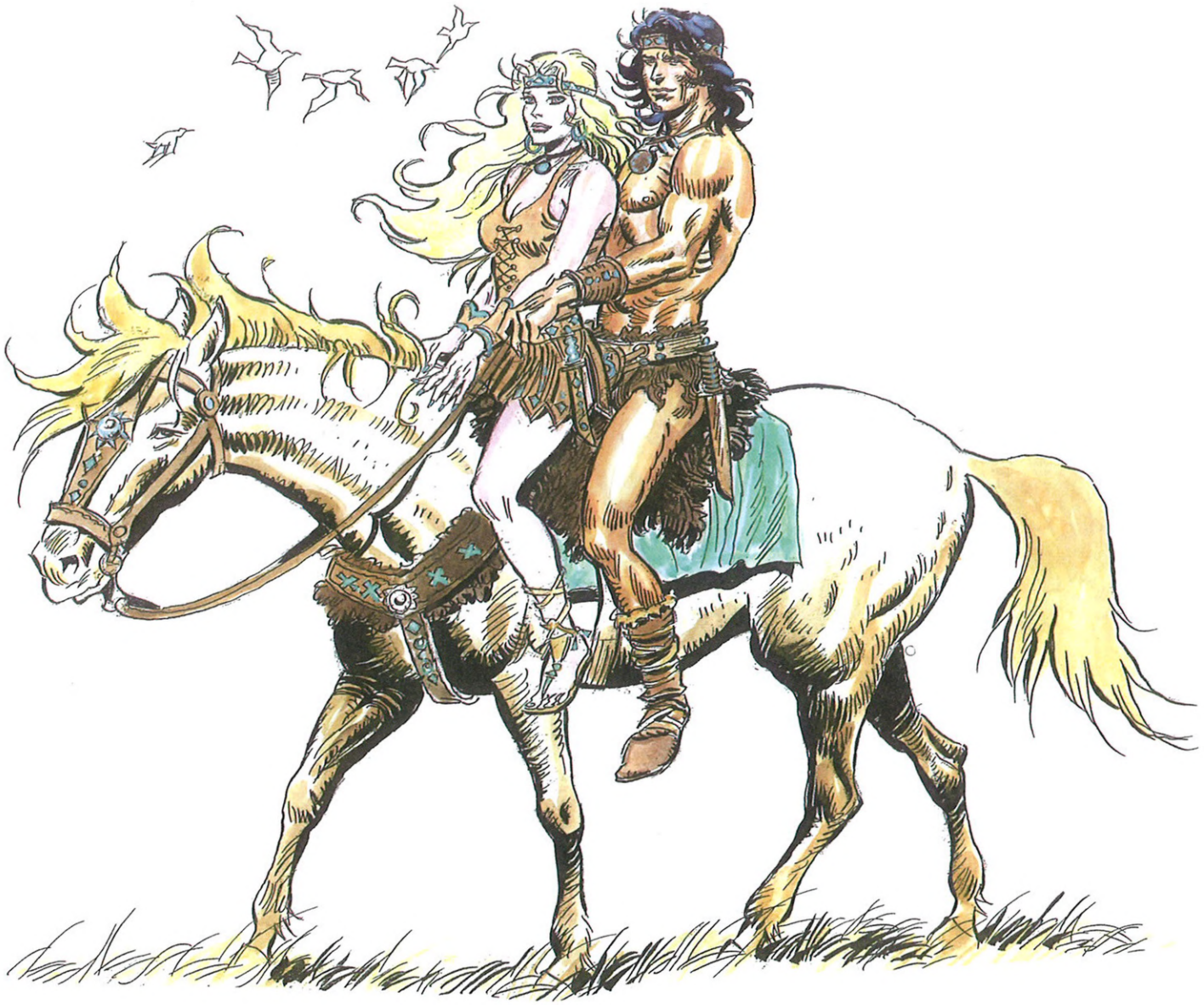


Aspetto della tavola a colorazione completata.



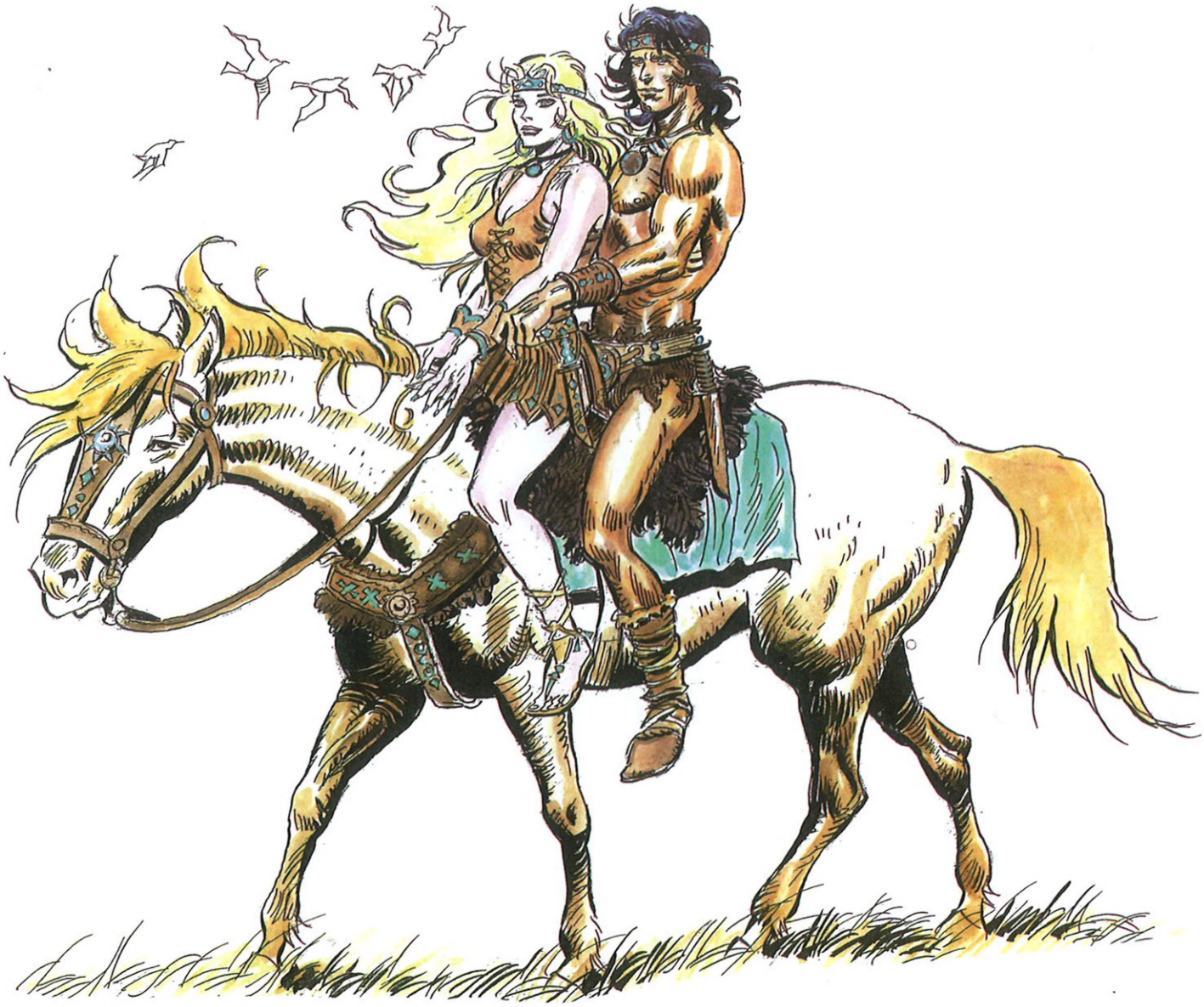
fase 1

Colorazione: fase 1 *Completato il disegno a pennino, dopo esservi assicurati che l'inchiostro sia ben asciutto e indelebile, procedete a colorare. Per la figura femminile, con il pennello di martora n. 2, stendete del giallo limone nei capelli. Per il viso e il corpo usate una miscela di rosso magenta e una punta di giallo limone; per la bocca usate del magenta diluito. Per il vestito usate l'ocra e un po' di terra d'ombra bruciata; usate terra di Siena bruciata e ocra per i sandali.*
Figura maschile: fate una miscela di ocra e rosso vermiglio e distribuitela sul corpo. Usate ocra e terra d'ombra bruciata per delineare le parti in ombra del cavallo e l'erba.

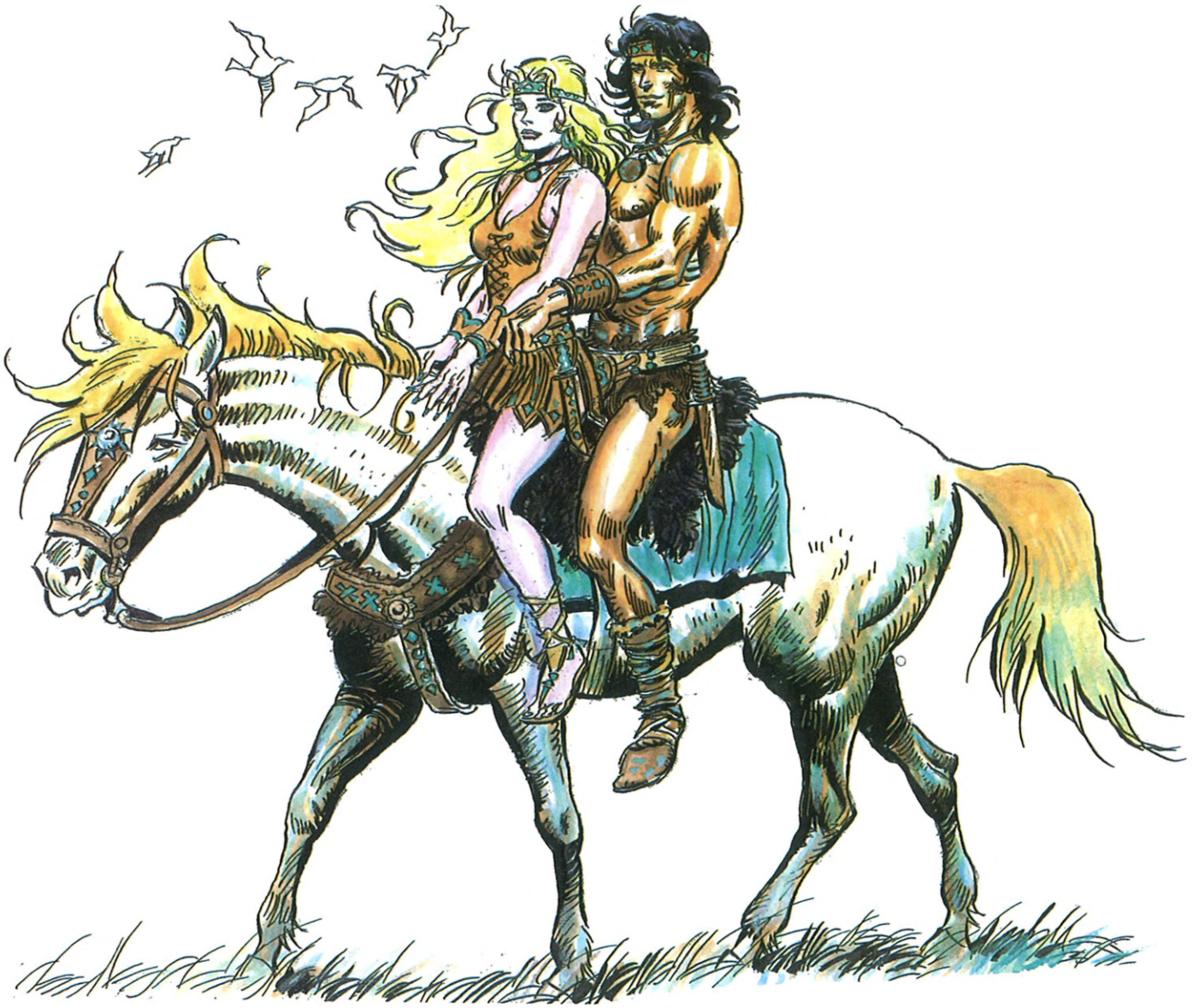


fase 2

Colorazione: fase 2 *Mettete un po' d'acqua nelle guance della donna, aspettate un attimo che asciughi e poi caricate con il magenta. Rafforzate anche il corpo con il magenta. Definite il corpo dell'uomo con una miscela di ocra e terra d'ombra bruciata. Miscelate il verde veronese con il blu turchese e il bianco e dipingete la 'sella' del cavallo, tutti gli elementi decorativi e gli oggetti ornamentali di lui e di lei. Miscelate del blu cyan con il magenta per gli uccelli in volo.*



Colorazione: fase 3 *Usate blu cyan e rosso magenta per i capelli dell'uomo. Miscelate terra d'ombra bruciata, ocra e un po' di terra di Siena bruciata e rifinite il corpetto e le pieghe del vestito della donna. Rifinite con la stessa tinta la muscolatura dell'uomo. Con terra d'ombra bruciata e terra di Siena bruciata rifinite anche i muscoli del cavallo, la coda, i capelli e l'ombra tra i fili d'erba. Rafforzate le redini del cavallo in ombra ed il viso della figura maschile con terra di Siena bruciata ed un po' di terra d'ombra bruciata.*



Colorazione: fase 4 *Miscelate del verde veronese e del bianco e passatelo sul viso dell'uomo per dare l'effetto della barba. Scendete lungo il corpo dell'uomo e, con la stessa tinta, dipingete le parti in controluce. Con la stessa tinta velate anche le palpebre della donna, il braccio, la coscia e la gamba. Con la stessa miscela, ma un po' più densa, date l'effetto di controluce sulla coscia. La stessa miscela ma molto diluita va usata per rendere il bianco della pelle del cavallo. Con la china blu e il magenta a effetto tempera (più denso) create delle macchie d'ombra sulla 'sella' del cavallo e sulle ombre che creano le gambe dei due personaggi. Infine (vedi illustrazione finita, a pag. 116) date dei colpi di bianco qua e là per rendere le luci di massima intensità.*

CAPITOLO 5

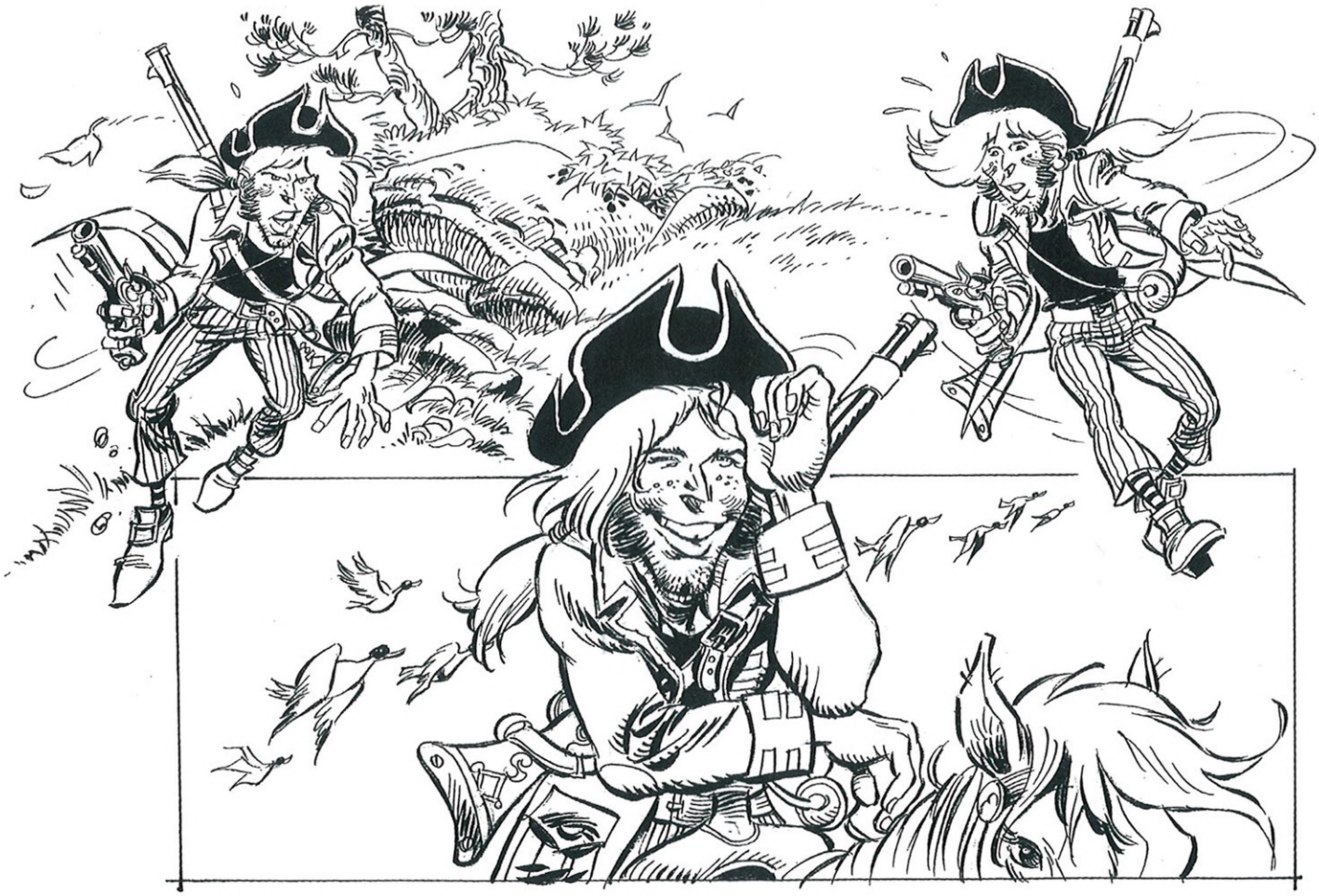
GALLERIA

La tecnica usata è pennino-pennello. Per ricopiarla, fate un ingrandimento su fotocopia A3 e otterrete le misure della tavola originale (29,5x42 cm).Tenete presente che la tavola, è stata concepita per essere colorata (vedi tavola definitiva alla pagina successiva) per cui troverete che il gioco di luce e ombra è appena accennato, per dare spazio al colore.

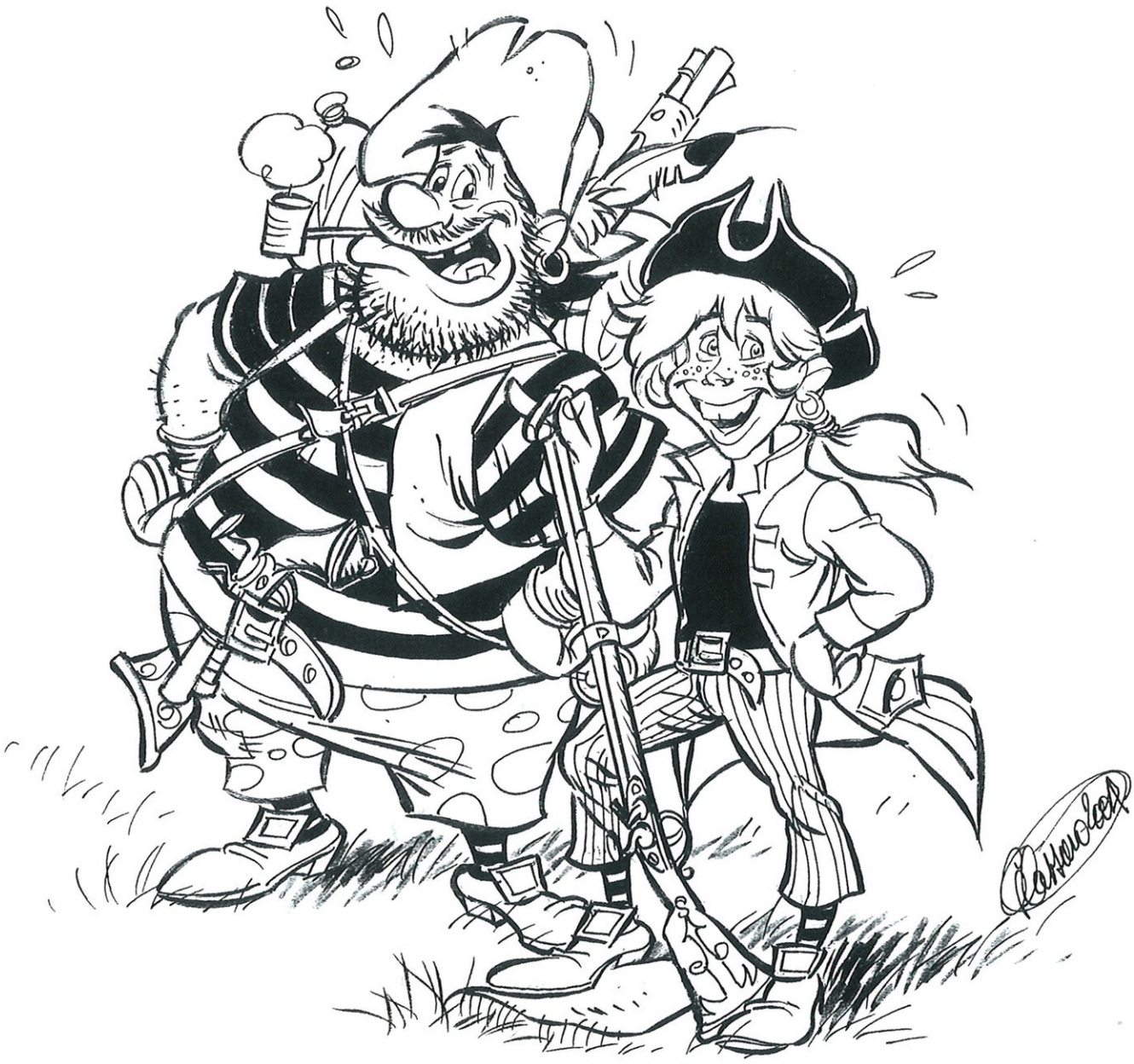
Tavola definitiva. Tecnica: acquarello. Misure originali 29,5x42 cm,
I colori, come potete notare, sono poco definiti, proprio perché sono serviti come indicazione per il grafico che ha colorato i disegni al computer, rifinendo l'intera composizione nei particolari.

Illustrazione di favola per ragazzi inedita dell'autore. Tecnica: acquarello. Misure originali 30x20 cm.
Per questa illustrazione ho ripassato prima il disegno a matita con il pennino e l'inchiostro di china nero annacquato, così da ottenere un grigio intenso. La china, essendo impermeabile, mi ha permesso di sovrapporre le varie stesure di colore senza sporcarmi il colore. Per la buona riuscita dell'illustrazione, utilizzando questa tecnica, è importante assicurarsi che l'inchiostro sia indelebile.

Illustrazione per Pinocchio inedita dell'autore. Tecnica: acquarello. Misure originali 37x28 cm.



Studio di personaggio dell'autore. Tecnica: pennino, pennello e inchiostro di china. Misure originali 37x20 cm. Per questi disegni ho usato un pennino molto morbido e un cartoncino poroso (una via di mezzo tra il ruvido e il liscio). Definito il disegno, l'ho ripassato in alcuni punti per personalizzare e dare robustezza al segno (con un pennello di martora n. 2 per la composizione in generale e con il n. 1 per i particolari).



Studio di personaggio dell'autore. Tecnica: pennarello-pennello. Misure originali 22 x 40 cm.
Per questo disegno umoristico la tecnica pennarello-pennello mi ha permesso di definire meglio i particolari delle armi e dei visi dei due personaggi.

Illustrazione inedita dell'autore. Tecnica: pennino, pennello e china nera. Misure originali 22x19 cm. Ho usato la china nera per la spada e i dettagli del vestiario e la tecnica pennino-pennello per tutto il resto.

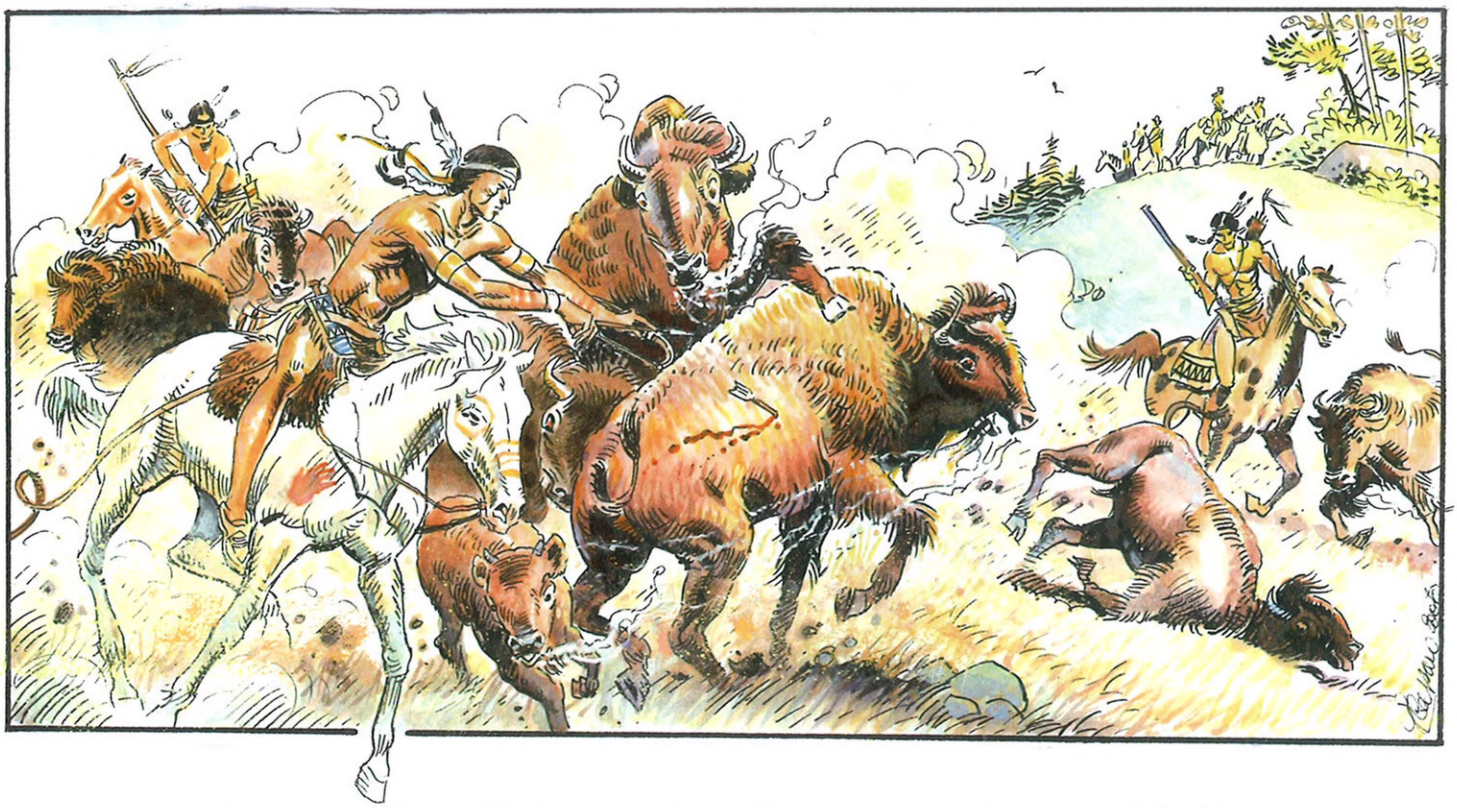
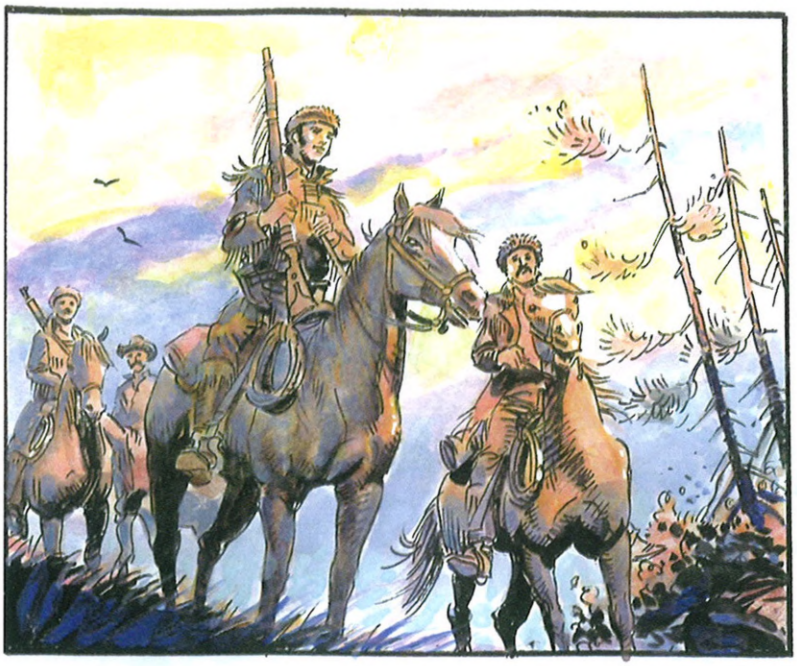
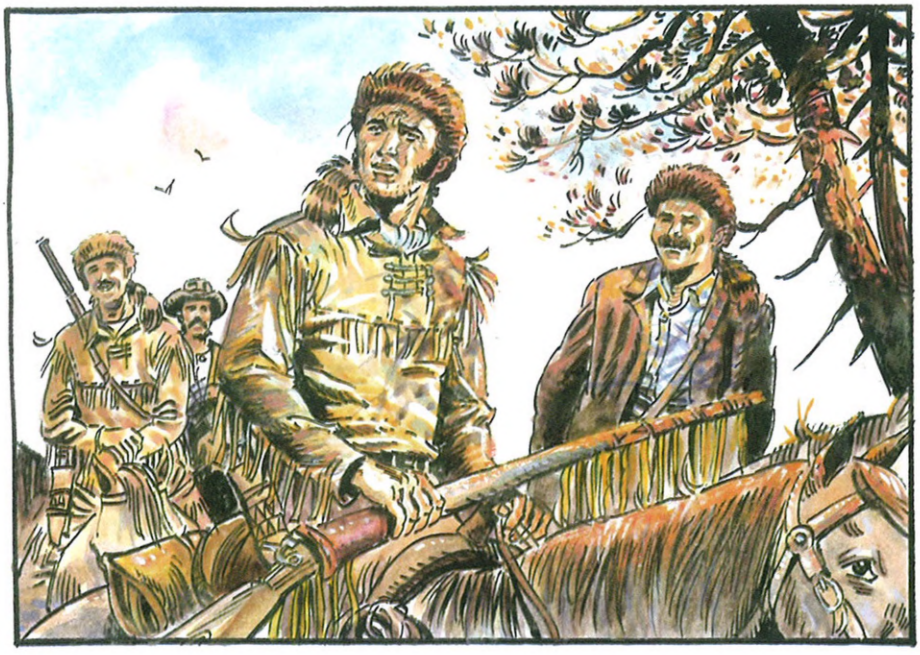


Illustrazione dell'autore. Tecnica: acquarello con rifiniture a tempera. Misure originali 25x12 cm. Illustrazione inizialmente definita con inchiostrazione pennino, pennello e inchiostro di china, senza l'aggiunta di acqua. Poi è stata colorata ad acquarello con colori caldi. Il cartoncino usato è liscio al fine di ottenere tinte molto intense.

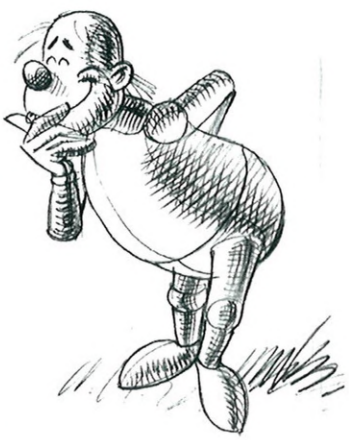




Illustrazioni dell'autore. Tecnica: acquarello con rifiniture a tempera. Misure originali 25x12 cm.
Per queste illustrazioni ho usato cartoncino molto liscio per dare intensità ai colori, che rimangono in superficie data la poca assorbenza della carta. Con il bianco titanio ho dato colpi di luce intensa nel vestiario e sui volti dei personaggi.

Richiedete il catalogo generale a:
IL CASTELLO Via Milano, 73/75 – 20010 Cornaredo (MI)
Tel. 02 99762433 – Fax 02 99762445 – info@ilcastelloeditore.it

un esperto fumettista vi svela
i suoi metodi di lavoro, ma anche alcuni trucchi
del mestiere, per imparare a disegnare
il fumetto comico e il fumetto realistico.



www.ilcastelloeditore.it
ISBN 978-88-8039-718-2